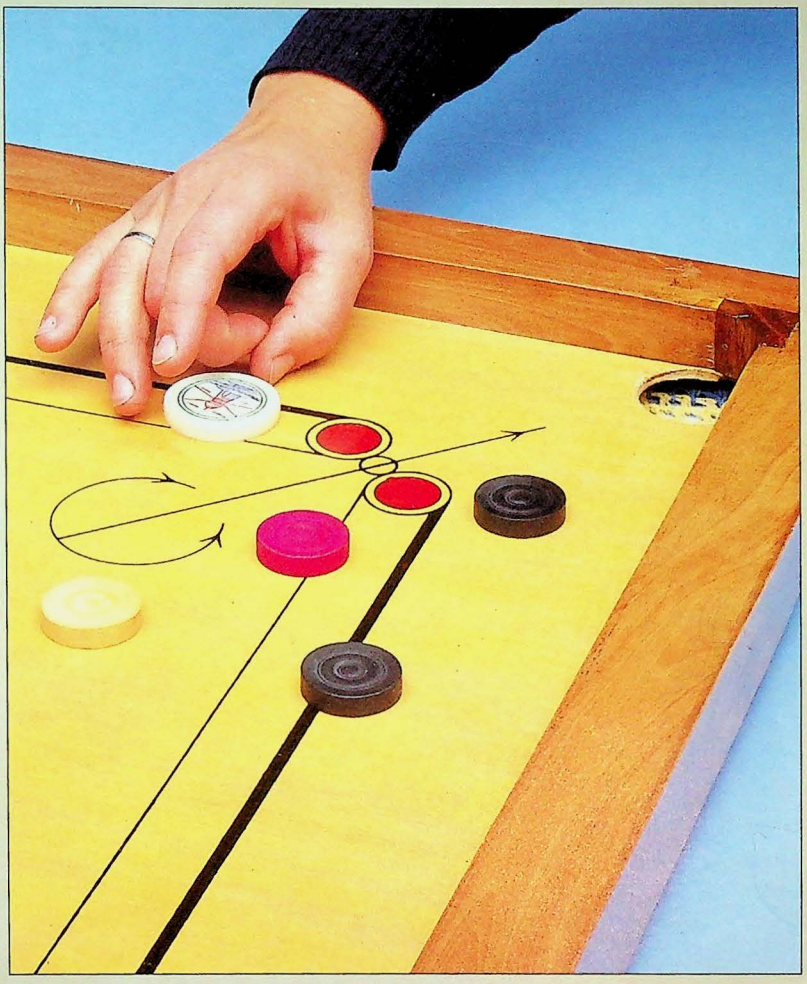
bfr 153, dkr 28, FF 21,50, lfr 170, öS 60, str 7,–

Spiel Box

Nr. 4 / Okt.–Dez. 1984 Das Magazin zum Spielen DM 7,–



International noch recht wenig verbreitet, doch in Indien halb Volkssport, halb Nationalspiel: Carrom – das Spiel, bei dem nur Übung den Meister macht! Auch bei uns gewinnt das Spiel mit den flinken Scheiben immer mehr Freunde. Mehr über dieses Spiel ab Seite 8

Carrom – Schnippsend zum Sieg

Energiespiele:
Es geht ums Schwarze Gold

Pagode:
Das vergessene Spiel

Erfinder:
Das Unikum Hanje

Und:
Rätsel, Denkspiele, Aufgaben, Bücher

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

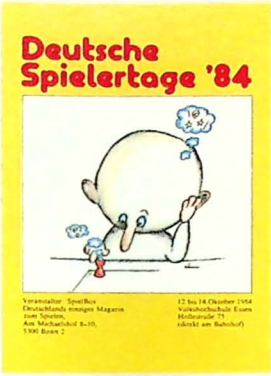
PUZZLES PAR EXCELLENCE:
EDITION »EXQUISIT«
EDITION »PRESTIGE«

Erhältlich in guten Fachgeschäften
und Fachabteilungen

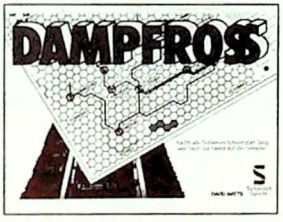
FX SCHMID

F.X. Schmid, Vereinigte Münchener
Spielkartenfabriken GmbH & Co. KG
Bachstr. 17, D-8210 Prien/Chiemsee

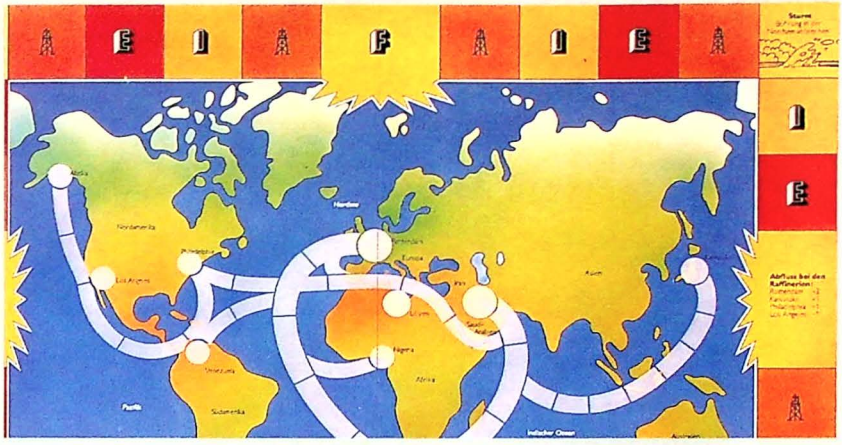
INHALT



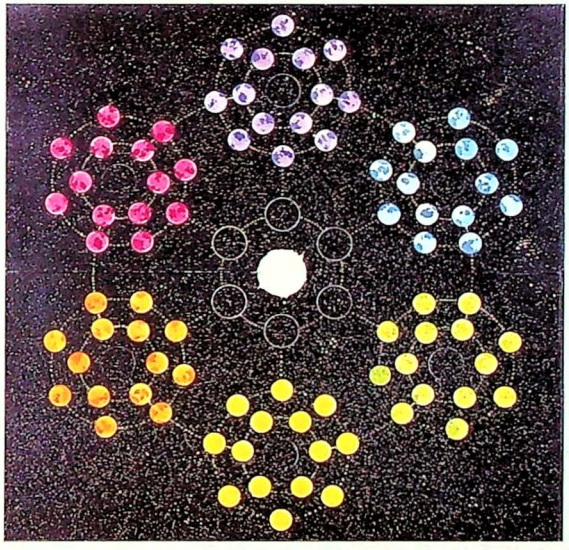
Spielertage '84 in Essen: Mit Tausenden von Besuchern, von denen sich viele an den angebotenen Kursen beteiligten oder spontan Spielzirkel bildeten, mit prominenten Spieleerfindern, mit Vertretern sämtlicher Spielehersteller wurde die diesjährige Veranstaltung ein unvergeßliches Erlebnis. Sehen und lesen Sie die Reportage auf den **Seiten 20/21.**



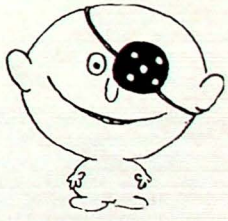
Unter den sieben Spielbesprechungen finden Sie auch Dampfroß, *das soeben als Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde.* **Ab Seite 31**



Einen Überblick über Energiespiele der letzten 25 Jahre, vornehmlich solche, die den Kampf ums Öl simulieren, gibt der Beitrag **ab Seite 14**



Dies ist einer der preisgekrönten Entwürfe, die uns zum Wettbewerb „Erfinden Sie ein Spiel" erreichten. Den Spitzenreiter aber finden Sie in der Mitte des Heftes beigeheftet. Die ausführlichen Informationen und einen **neuen Wettbewerb** *gibt's* **ab Seite 37**



Vorspiel/Leserbriefe	Hausmitteilung, Kritik, Anfragen und Informationen	4
Spielwelt	Nachrichten aus der Szene	6
Carrom	Das indische Nationalspiel	8
Energiespiele	Es geht ums schwarze Gold	14
Spielertage '84	Fotoreportage aus Essen	20
Länderbericht	Spielszene Dänemark	22
Bodo	Das Fortsetzungsabenteuer für unsere Leser	29
Spielbesprechungen	Topstar, Dampfroß, Inka, Cathedral, Abilene, Mandala, Trivial, Pursuit	31
Besser spielen	Die Gewinner unseres Wettbewerbs „Erfinden Sie ein Spiel" und neue Aufgabe	37
Pagode	Das vergessene Spiel	42
Anti-Monopoly	Der Kampf ums Monopol	47
Spieleerfinder	Wir stellen Hans-Jörg Nürnberger vor	48
Buchbesprechungen	Heimcomputer, Bücherwiese	51
Computerspiele	Sechs Rezensionen	52
Spielwiese	Aktuelles vom Markt	56
Denkspiele/Aufgaben	Neue Knobeleien und Go, Mühle, Twixt, Quibbix	60
Lösungen/Impressum	Auflösungen aus diesem Heft und der Preisaufgaben aus Heft 3	68
Endspiel	Notizen und Anekdoten aus dem Umfeld der SpielBox	70

Vorspiel

SpielBox sechsmal im Jahr

Es wird mehr denn je gespielt. Das allgemeine Interesse an diesem Kulturbereich ist in den letzten Jahren enorm gestiegen.

Spielepreise – wie etwa *Spiel des Jahres* – gewinnen immer mehr an Bedeutung, Spiele-Läden entstehen allerorts, Spiele-Clubs, Spieler-Tage; die Spiele-Szene ist, wie man sieht, wieder lebendiger geworden.

Spiele-Erfinder und -verleger haben, von einigen wirklich ärgerlichen Ausnahmen einmal abgesehen, ihren Teil dazu genauso beigetragen wie die in diesem Bereich tätigen Zeitschriften. An dieser Stelle muß auch die *SpielBox* genannt werden.

Seit dem Erscheinen vor knapp drei Jahren ist die Lesergemeinde ständig größer geworden, ist die Resonanz, positiv wie auch kritisch-konstruktiv gewachsen. Es scheint, als sei die Zeit damals reif gewesen für so ein Blatt. Und das, obwohl gerade zu diesem Zeitpunkt die „Elektronisierung" des Freizeit- und damit auch des Spielebereiches begann. Die *SpielBox* hat mit Berichten über Video- und Computerspiele diesen Bereich ja immer zum Teil mit abgedeckt. Das wird auch in Zukunft so bleiben. Der Schwerpunkt ist und bleibt jedoch der „konventionelle" Spielesektor.

Jetzt, da wir gemerkt haben, daß trotz dieser neuen Techniken im Freizeitbereich die Zahl der Anhänger gewöhnlicher Spiele eher größer als kleiner wird, sind wir der Meinung, daß vier *SpielBox*-Ausgaben im Jahr einfach zu wenig sind. Eine aktuelle Berichterstattung ist nur teilweise möglich.

Aus diesem Grund haben Redaktion und Verlag beschlossen, vom nächsten Jahr an, die *SpielBox* sechsmal pro Jahr herauszugeben. Das Heft 1/85 erscheint im Februar, von da an gibt es alle 8 Wochen eine neue *SpielBox*.

Wir hoffen, Sie halten uns weiterhin die Treue.
Redaktion und Verlag wünschen Ihnen ein frohes Weihnachtsfest!

Helt + Steuer

Redaktion SpielBox
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Gesucht

Ich finde Ihre Zeitschrift fabelhaft. Ich möchte mich jedoch nicht großartig über die einzelnen Rubriken auslassen, das haben schon andere Leser genügend getan. Ich bin zwar auch der Meinung, daß dem Bereich *Computerspiele* nicht so viel Platz eingeräumt werden sollte, aber ich verstehe auch Ihren Standpunkt.

Vielleicht kann man einmal über Spiele berichten, die man mit mehr als zwei Personen spielt. Überhaupt vermisse ich Berichte und Informationen über Spiele für die ganze Familie.

Zwei Bitten habe ich noch: Einmal suche ich die Spielregeln zu folgenden Spielen: *Kreuzschlacht, Tripples, Geister* und *Sequenz*. Außerdem suche ich die Spielregeln zu einem Spiel, dessen Namen ich nicht weiß. Es handelt sich um eine *Mensch-ärgere-Dich-nicht*-Variante, nur statt Spielsteinen werden dort Würfel gesetzt. Wer kann mir helfen?

Vielleicht finden sich auch noch Spielbegeisterte (bloß keine Profis, ich will ja auch noch Spaß dabei haben), die sich im Raum Iserlohn-Hemer-Hagen-Menden gelegentlich treffen wollen?

Klaus Baberg
Waldweg 22
5860 Iserlohn

Bei dem Spiel, dessen Namen Sie nicht wissen, handelt es sich um Point *aus dem Hanje-Spiele-Atelier (siehe auch Bericht in diesem Heft).* *RED.*

Traveller-Fan

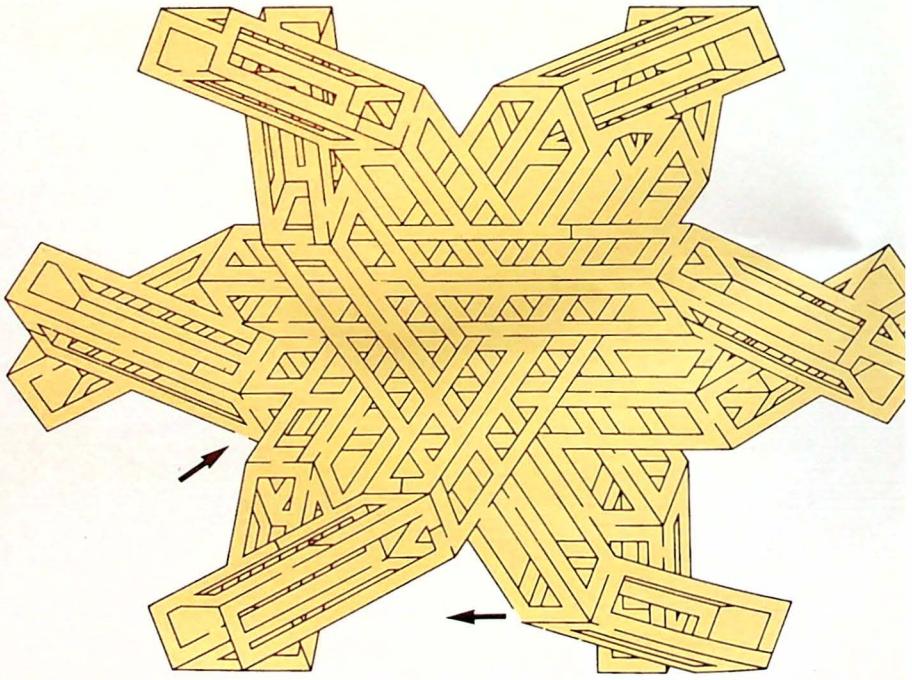
Die Spielebesprechungen finde ich in jeder Nummer sehr interessant. Die Bewertungskriterien sind ein Pluspunkt, da sie dem Leser erlauben, auf einen Blick die Schokoladenseiten eines Spiels sowie das Negative zu erfassen. Herausragend finde ich, daß viele Details erwähnt werden, die auf wirkliche Beschäftigung mit dem Spiel hindeuten. So etwa, ob ein „2–6 Personen"-Spiel mit 2 Personen genauso reizvoll ist wie mit 6 Personen. Für mich häufig ein wichtiger Punkt, da ich leider kaum Spielepartner habe.

Besser Spielen ist ebenfalls eine hervorragende Rubrik, und zeigt bestimmt vielen bisher nur „konsumierenden" Spielern, daß es sich lohnt, mal selbst an den Regeln zu basteln und Neues einzuführen. Die *Spielwiese* finde ich auch lesenswert, denn Neuigkeiten über Spiele und Verlage interessieren mich immer.

Die längeren Artikel treffen zwar nicht immer mein Hauptinteressengebiet, aber das geht auch schlecht. Immerhin war bisher doch einiges für mich dabei und auch die anderen Artikel waren doch lesenswert. Dabei möchte ich auf den *Pyramo*-Artikel im letzten Heft zurückkommen. Hier wurde mal wirklich interessant gezeigt, welche Probleme eine Erfindung mit sich bringen kann. Dazu paßte sehr gut, daß Sie auf der Leserbriefseite auf den *Leitfaden für Spieleerfinder* von Reinhold Wittig hinwiesen. Für diese Information bin ich Ihnen sehr dankbar, da ich schon seit Längerem nach so etwas suche.

Um es auf einen Nenner zu bringen: Die *Spielbox* finde ich eigentlich ausgezeichnet. Dabei hoffe ich allerdings, daß Rubriken wie *Aufgaben* und *Computerspiele* nicht umfangreicher werden.

Eine Bitte habe ich noch: Seit ein paar Jahren bin ich *Traveller*-Fan und habe immer mal kleine Partien geleitet. Nun fehlen mir leider Mitspieler, die mal wirklich



auf intelligente Weise Rollenspiel betreiben möchten, d. h. es soll mal um was anderes gehen als ums Rumprügeln mit Monstern oder anderen Untieren. Auf derartige „Fantasylosigkeit" kann ein gutes Rollenspiel verzichten.

Also, wer im Raum Herne, Bochum, Recklinghausen mal Lust hat, ob alter Rollenspiel-Hase oder Neuling auf dem Gebiet, kann sich bei mir melden.

Guido Blankenburg
Landwehrweg 22
4690 Herne 1

Cacumen?

Hier in Spanien gibt's etliche Spielezeitschriften, mir gefällt *Cacumen* am besten – solltet Ihr Euch einmal ansehen! – Das ist keine Kritik, ganz im Gegenteil: Ihr seid hervorragend und werdet stets ungeduldig von mir erwartet; o. k.: weniger Elektronik und mehr Rätsel wären mir lieber, aber: Wem könnt Ihr es schon rechtmachen? Nur, testet Eure Rätsel gründlicher!

Gert Kuell
Prov. Murcia
Spanien

Vielen Dank für 's Lob und die Ermahnung nehmen wir uns auch zu Herzen! Besonders nach dem letzten Heft . . . *RED.*

Hilfreich

Ich möchte Ihnen nach der Lektüre der Hefte 1/84 und 2/84 ein großes Lob aussprechen. Mir ist zur Zeit keine Zeitschrift im deutsch-sprachigen Raum bekannt, in der so ausführlich und doch praxisbezogen auf all das eingegangen wird, was mit Spielen zu tun hat.

Wichtig und hilfreich für meine tägliche Arbeit in Schule und Jugendarbeit sind vor allem Hinweise auf das Einbringen von Spielen in den Unterricht, wie sie in Heft 1/84 gemacht wurden. Ich hoffe, daß diese neue und „gute Angewohnheit" weiter beibehalten wird.

Siegfried Heinemann
3014 Laatzen 3

Diese „gute Angewohnheit" soll wirklich eine werden. Weitere Beiträge sind bereits in der Planung.
RED.

Kündigung

Es ist mir gewiß keine Freude, Ihnen mitteilen zu müssen, daß ich mein Abonnement der Spielbox kündigen möchte.

Da es Sie vielleicht interessiert, warum ich kündige, will ich Ihnen sagen, daß mir in Frankenberg das Spielen unmöglich gemacht wurde, da sich keine meiner Freunde oder Bekannten für Spiele begeistern können und ich somit keine Spielpartner habe. Mir hat ihre Zeitung gut gefallen, da sie vielseitig, interessant (besonders durch Besser spielen, Spielebesprechungen, Spiele zum Herausnehmen, auch alte Spiele wie Moro) und auch sehr anspruchsvoll gemacht ist.

Christian Schiewe
Berliner Str. 26
3558 Frankenberg

Die Kündigung nehmen wir natürlich mit Bedauern zur Kenntnis. Und wirklich nicht nur, weil uns dadurch ein Leser verloren geht, sondern weil es schade ist, daß jemand, der gern mit anderen spielen möchte, keine Partner findet. Aber vielleicht ändert sich das ja nun?!
RED.

Postspiel

Ihr Artikel in den letzten Folgen über Fantasy- und Rollenspiele haben mich sehr begeistert. Da ich Ende '83 bereits ein computermoderiertes Brettspiel für zwei Spieler und CBM 64 im Auftrag einer engl. Zeitschrift übersetzte, brachte mich dies auf die Idee dieses SF-Spiel auf 8 Personen auszuweiten.

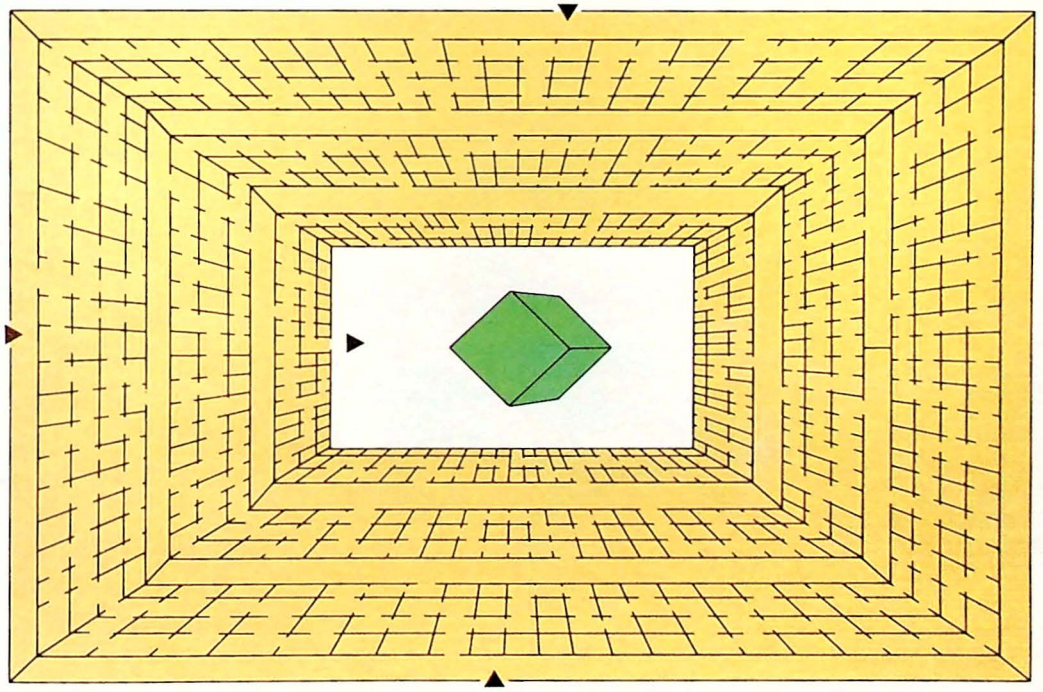
Nach Fertigstellung suche ich jetzt jeweils 8 Spieler, die an solchen Rollenspielen interessiert sind. Die Deutsche Regel für dieses play-by-mail-game (*kein* eigener Computer nötwendig) kommt gegen 80 Pf. Rückporto. Die engl. Regel der Vorlage *The Ashes of Empire* erhalten Sie für eine Schutzgebühr von DM 10,–. Diese letztere Regel ist nicht notwendig zur Teilnahme am Spiel, erleichtert aber das Verständnis des ökonomischen Modells:

Hier kommt es nicht darauf an, wer die größte Flotte oder die meisten Kolonien besitzt. Vielmehr kann man durch geschicktes Verhandeln oder durch Aufbau einer Infrastruktur sein eigenes Reich errichten.

Wie aggressiv, passiv oder ökonomisch man spielt, bleibt jedem selbst überlassen. Durch Wahl eines Namens bzw. Verhaltensmusters ergibt sich nun der Rollencharakter des Spiels, so daß eine kleine Weltraumsaga entsteht.

Teilnahme am Spiel: 4–5 DM pro Runde für Porto und mögliche Prämie am Ende. Das Spiel beginnt mit Austausch der Adressen, sobald sich 8 Spieler gefunden haben. Info von:

H. Topf,
Alfred-Bucherer-Str. 63
5300 Bonn 1



Spiel des Jahres

Die diesjährige Entscheidung der Jury *Spiel des Jahres* hat bei vielen Interessierten einiges Erstaunen ausgelöst. Mit dem begehrten Preis wurde nämlich *Dampfroß* von David Watts ausgezeichnet. Das Spiel ist in diesem Jahr in einer Neuauflage bei Schmidt-Spiele erschienen, nachdem es durch den Konkurs von Bütehorn für einige Zeit vom Markt verschwunden war.

Nun, in den Statuten der Jury *Spiel des Jahres* ist festgelegt, daß ein Spiel in einer Neuausstattung als Neuerscheinung behandelt wird. Und *Dampfroß* hat sich wirklich verändert. Die Spielpläne sind jetzt auf festem Karton aufgezogen, die Spielregeln stark überarbeitet worden. Ob der Durchschnittsspielekäufer das allerdings so nachvollziehen kann, ist eine andere Frage. Das Auto des Jahres ist ja auch keine überarbeitete Vorvorjahresproduktion.

Wie dem auch sei, mit *Dampfroß* ist ein sehr gutes Spiel ausgezeichnet worden, und der Firmenproporz ist zudem auch wieder im rechten Lot. Nach dreimal Ravensburg (*Hase und Igel, Sagaland, Scotland Yard*), einmal Parker (*Focus*), einmal Intelli (*Rummikub*) nun Schmidt-Spiele.

Auf die Auswahlliste, auf der die Jury in alphabetischer Reihenfolge die Folgeplätze nach dem Spiel des Jahres publiziert, stehen in diesem Jahr folgende Titel:

- *Claim* (Jumbo)
- *Domingo* (Ravensburger)
- *Feuerwehr* (Verlag Herder)
- *Metropolis* (Ravensburger)
- *Netzwerk* (Edition Perlhuhn)
- *Uisge* (Hexagames)

Mit der *Essener Feder*, dem Sonderpreis für die beste Spielregel, wurde dieses Mal *Inka* ausgezeichnet.

Neben der Auszeichnung *Spiel des Jahres*, die in den letzten Jahren zunehmend mehr sowohl von Käufern als auch Herstellern beachtet wird, gibt es noch einige kleine Preise, meist von Amateurzeitschriften verliehen. Helge Andersen, *SpielBox*-Autor und Herausgeber von *Würfel & Co.* hat seine Spielehits 84 ebenfalls vor knapp einem Monat veröffentlicht. Hier das Ergebnis: Bestes Kinder- und Familienspiel 84 wurde *Feuerwehr* von N. Lechleitner (Verlag Herder). Bestes kooperatives Spiel *Palaver* von Hajo Bücken (Arbeitsstelle f. neues Spielen), Erwachsenenspiel *Trivial Persuit* von S. Abbot, C. + J. Haney (Parker), Aktionsspiel *Kippling* von F. Thibault (Ravensburger), Geschicklichkeitsspiel *Ombakado* von Reinhold Wittig (Edition Perlhuhn), Taktikspiel *Netzwerk* von Knut-M. Wolf (Edition Perlhuhn), Elektronikspiel *Hyper Olympic*, Vertrieb Bienengraeber, Spielebuch *Zauberkunst* von W. Waldmann (Hugendubel), Videospiel *Antarctic adventure* (Arxon) und mit dem Preis für das beste Home-Computerspiel 84 wurde *M.U.L.E.* (Ariola) ausgezeichnet.

Neues Konzept

Die *Spielkunde Informationen*, eine Amateur-Zeitschrift aus Bremen, hat sich in Aufmachung und Konzeption verändert. *Spielkunde Informationen* berichtet jetzt neben Werbe- und Verlagsspielen vor allem über deutschsprachige Kleinserienhersteller und über den englischen Brettspielmarkt:

Derzeit laufen Artikelserien über *Spear/England, Waddingtons, Gibsons* und *Invicta* an.

Die neue Ausgabe kostet 3 DM. Wer Interesse hat, wendet sich an: *Ingo Faustmann, Gustav-Radbruch-Str. 21, 2800 Bremen 41.*

Spieleläden

Spieleläden sprießen überall aus dem Boden. In Essen, der Stadt also, in der auch die von der *SpielBox* veranstalteten Spielertage stattfinden, wurde ein neues Geschäft eröffnet. Neben vielen Holzspielen führt man auch englische und amerikanische Brett- und Fantasy-Spiele.

Einer der ältesten Spieleläden, *Das Spiel* aus Hamburg, hat seit dem 1. 9. 1984 ebenfalls eine Filiale in Berlin.

Bei dem offensichtlich gestiegenen Spielinteresse der Bundesbürger mutet es dann merkwürdig an, wenn man jetzt liest, daß die altehrwürdige Spielefirma *Spear* ihre Produktion ganz aus der Bundesrepublik zur Muttergesellschaft nach England verlagert. Die rund 50 Mitarbeiter von *Spear/Deutschland* wurden zum Jahresende gekündigt.

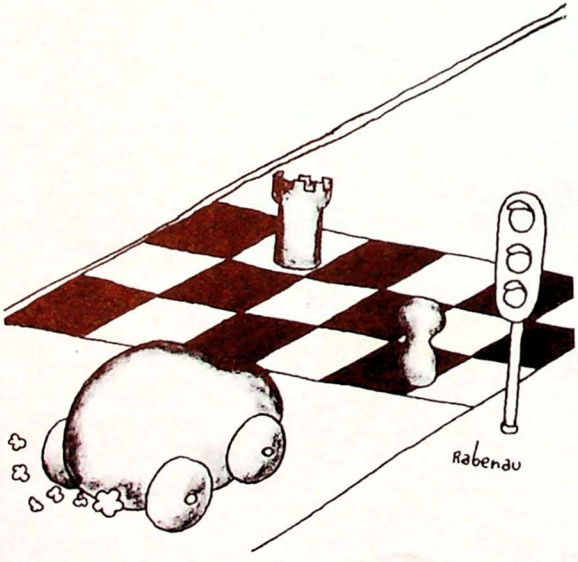
Core War

Ein Computerspiel begeistert zur Zeit insbesondere die Schweizer Spieler. *Core War*, ist ein völlig neuartiges Spiel. Denn zwei oder mehr Computerprogramme verfolgen sich gegenseitig.

Die meisten Spiele werden Zug um Zug gespielt. So kann man jederzeit in das Geschehen eingreifen, neue Ideen ausprobieren und auf aktuelle Ereignisse reagieren. Ganz anders bei *Core War:*

Hier muß man bereits zu Beginn alle Eventualitäten einplanen und die nötigen Abwehrmaßnahmen sowie Strategien langfristig festlegen. Sind die Programme einmal geschrieben und gestartet, wird der Autor zum hilflosen Zuschauer, der auf dem Bildschirm den Kampf ums Überleben seines eigenen Programms mitverfolgen muß. Das Spiel findet also vorwiegend in der Programmierphase statt.

Wer weitere Informationen zu *Core War* haben möchte, kann sich beim *Spieleclub Zürich, c/o P. Bitterli, Erlenstr. 27, CH-8048 Zürich* melden.



Puzzle-Ehe

Der Heye Verlag Hamburg/München und der Otto Maier Verlag Ravensburg haben sich entschlossen, künftig auf einigen Gebieten enger zusammenzuarbeiten. Mit dieser Zusammenarbeit hoffen beide Unternehmen, ihre Möglichkeiten auf in- und ausländischen Märkten zu optimieren.

Der Otto Maier Verlag hat sich mit 26 Prozent am Heye Verlag beteiligt. Beide Unternehmen betonen, daß die Verlagsprogramme so unterschiedlich sind (Spiele, Bücher, Puzzles bei Ravensburger; hauptsächlich Puzzles bei Heye), daß sich keine wesentlichen Überschneidungen ergeben werden.

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge scheint sich zu mausern. Jedenfalls, wenn man den Presseveröffentlichungen glauben darf. Nachdem Droemer Knaur die Rechte für dieses Rollenspiel bereits nach England verkauft hat (wir berichteten darüber), soll 1985 auch eine holländische Ausgabe erscheinen.

Trotz dieses Lizenzgeschäftes ist der Verkauf über bundesdeutsche Buchhandlungen und Spielwarengeschäfte bisher eher noch schleppend, wie die *SpielBox* in einer Blitzumfrage bei einigen Händlern erfuhr. Eine gewisse Anlaufzeit ist allerdings gerade bei recht neuen Spielideen natürlich. Man wird sehen, was das nächste Jahr ergibt.

Wer übrigens meint, selbst ein Abenteuer für *das Schwarze Auge* schreiben zu können, für den ist folgender Hinweis wichtig:

Bis zum 30. November noch können Gruppen- und/oder Solitär-Abenteuer an *Das Schwarze Auge, Abenteuer-Wettbewerb, Postfach 1165, 8057 Eching* geschickt werden. Die genauen Wettbewerbsbedingungen bekommt man unter gleicher Adresse.

Wer hilft - gewinnt

Feuerwehr
Ein Miteinander-Spiel um einen Feuerwehreinsatz, das Kinder durch Aktionsreichtum, Tempo und Spannung begeistert. – NEU –

Fuchs, du hast die Gans gestohlen
Eine fröhliche Jagd auf den Fuchs um die Gans, frei nach dem bekannten Kinderlied, bei der gegenseitige Hilfe entscheidet. – NEU –

Wer hilft-gewinnt
Die neue Spielidee findet immer mehr Freunde. Kinder lernen im Spiel Gemeinsamkeit, sie begreifen, daß es besser ist, nicht gegeneinander, sondern miteinander zu spielen. Gegner ist nicht der Mitspieler, sondern eine äußere Situation, die sich gegen alle Spieler richtet. Gewonnen wird, wenn alle das gemeinsame Ziel verfolgen und nicht jeder für sich und gegen die anderen spielt. Wer hilft – gewinnt: Eine lohnende Spielerfahrung!
Bärenspiel, Drachenspiel, Strandburg und Zauberkater sind ausgezeichnet mit „spiel gut". Das Bärenspiel ist auf der Bestenliste zum Kritikerpreis „Spiel des Jahres" 1983.

Verlag Herder Freiburg

Für Kinder ab 4 Jahren
15281 Wundergarten, 15282 Drachenspiel, 15283 Strandburg, 15284 Zirkusspiel, 15285 Abenteuerinsel, 15286 Bärenspiel, 15287 Zauberkater, 15288 Feuerwehr, 15289 Fuchs.

Jedes Spiel DM 29,80
(unverbindliche Preisempfehlung)
Erhältlich im Fachhandel.

CARROM – schnippsend zum Sieg

Das indische Geschicklichkeitsspiel Carrom wird immer populärer. Jetzt fanden sogar Deutsche Meisterschaften statt. *Uwe Petersen* stellt das Spiel vor und berichtet von einem Carrom-Turnier.

Indien ist offensichtlich in jeder Spielkategorie für einen überragenden Klassiker gut. Mit *Shatauranga* lieferte es den Urvater unseres „königlichen" Schach und seiner fernöstlichen „kaiserlichen" Verwandten *ChiangChi* (China) und *Shogi* (Japan). Auch das deutscheste aller Brettspiele, *Mensch ärgere Dich nicht*, hat seine Wurzeln im Land zwischen Indus und Ganges: Sämtliche Würfellaufspiele seines Typs stammen vom indischen *Pachisi* ab (das übrigens um vieles anspuchsvoller ist als die meisten seiner Ableger).

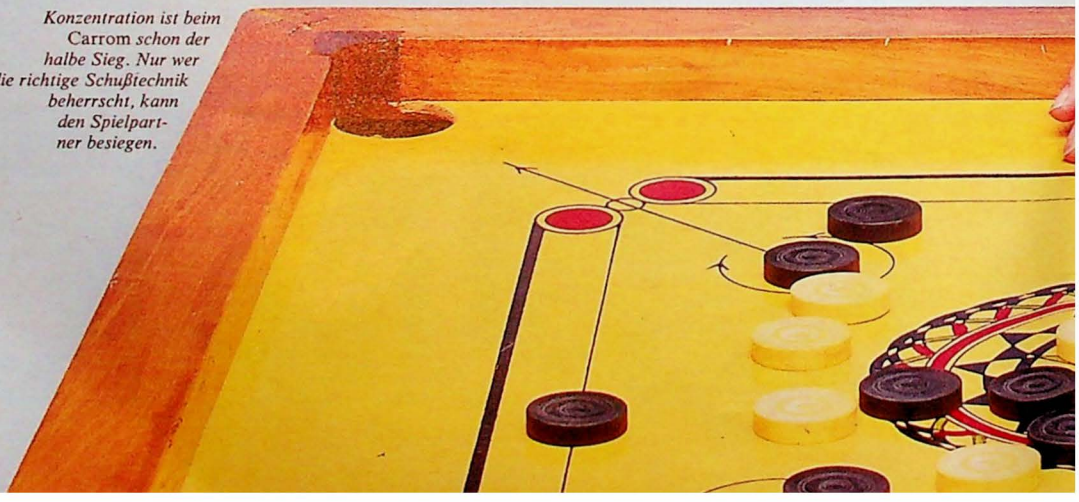
International weit weniger verbreitet ist *Carrom*. In Indien aber ist das Einlochen der runden Scheiben halb Volkssport, halb Nationalspiel, ein Geschicklichkeitsspiel, dem alle Bevölkerungs- und Altersschichten anhängen. Dementsprechend reicht die Ausführung vom einfachen Holzbrett bis hin zum kunstvoll verzierten Edelholzrahmen mit Schußsteinen aus Elfenbein.

Zwei Versionen zur Entstehungsgeschichte von *Carrom* werden angeboten. Nach der einen soll *Carrom* vom *Poolbillard* abstammen. Das hatten die Engländer nämlich im 18. Jahrhundert nach Indien gebracht. Die schweren Marmortische und die gedrehten Kugeln blieben für die Bevölkerung unerschwinglich. Deshalb wurde die Spielidee auf einfache Materialien übertragen. Nach und nach entstand daraus ein eigenständiges Spiel.

Die andere Version sieht den Ursprung von *Carrom* in Ägypten. Von dort soll es seinen Weg nach Indien über Äthiopien und den Jemen gefunden haben, zwei Länder, in denen *Carrom* auch heute noch überall gespielt wird. Die Ähnlichkeit von *Carrom* mit dem europäischen *Lochbillard* ist jedoch so auffallend, daß man eine Verwandtschaft kaum anzuzweifeln wagt. Auch die mögliche Entstehungszeit deutet auf die direkte Abkunft hin: Erst unter englischer Kolonialherrschaft finden sich erste Belege für die Kenntnis dieses Spiels. Die übrigen Verbreitungsgebiete lassen sich dann recht einfach durch die regen Handelstätigkeiten indischer Kaufleute in Afrika erklären.

Einfacher und eindeutiger läßt sich die Entwicklung im deutschsprachigen Raum nachvollziehen, denn sie entspricht mehr oder weniger dem Angebot an Brettern auf dem deutschen Markt. Während vor zehn Jahren beispielsweise in England Original-*Carrom*bretter in den Sportabteilungen der Kaufhäuser angeboten wurden, gab es bei uns nichts Vergleichbares. Den ersten Impuls gab 1976 das berühmte *Spiel der Welt* von Grunfeld/Oker mit einer Kurzvorstellung und Bastelanleitung für *Carrom* auf zwei Seiten. In diese Zeit fallen auch die Kleinausgaben von ASS – hergestellt aus einem dünnen Kunststofftiefziehteil – und bald darauf vom Hanje-Spieleatelier.

Aber erst 1981 erlangte *Car-*



Konzentration ist beim Carrom *schon der halbe Sieg. Nur wer die richtige Schußtechnik beherrscht, kann den Spielpartner besiegen.*

rom einen Bekanntheitsgrad, der eine stetige, wenn auch langsame Ausbreitung garantiert. 1981 nämlich hatten die Ravensburger eine eigene Ausgabe – in voller Größe – ins Programm aufgenommen. Zwar wurde dieser Versuch nach zwei Jahren wieder abgebrochen; das aber genügte, um das Spiel der wichtigen Gruppe der Spielwarenhändler und -verkäufer bekannt zu machen und um erstmals breitere Käuferschichten zu erreichen. Damit war *Carrom* in Deutschland in bescheidenem Ausmaß etabliert.

Spielmaterial und Spielregeln sind von der 1956 gegründeten „All India Carrom Federation" sehr genau festgelegt worden. Aus dem 24-Seiten-Heftchen will ich hier nur die wichtigsten Regeln herausgreifen.

Die Spielfläche mißt genau 74 × 74 Zentimeter. Sie muß aus glattem, polierten Holz bestehen, das so gleitfähig ist, daß eine Schießscheibe aus Elfenbein mit einem Schuß mindestens dreimal

quer über das Brett rutscht. Auf Dauer läßt sich diese Eigenschaft nur halten, wenn man das Brett vor jedem Spiel behandelt. Eingefleischte *Carrom*spieler schwören auf Talkum oder andere pulverförmige Substanzen. Wer Möbel und Teppiche schonen möchte, sollte lieber zu Möbelpolitur greifen.

In den Ecken des Brettes sind Löcher von 4,5 cm Durchmesser, sogenannte Taschen, in die man seine Steine versenken soll. Ein Netz unter den Taschen fängt die eingelochten Steine auf. Sehr wichtig ist auch der Rahmen eines *Carrom*brettes, denn er dient als Bande und sorgt schließlich dafür, daß die Steine in einem berechenbaren Winkel und mit vorhersehbarem Schwung ins Spielfeld zurückprallen. Deshalb verwendet man hauptsächlich Rosenholz oder ähnlich harte Hölzer. Jeweils 10 cm von der Bande entfernt sind die Schußlinien aufgemalt. In der Mitte des Brettes prangt zumeist eine kunstvoll verschnörkelte Rosette, die ein *Carrom*brett auch zu einem augenfälligen Wandschmuck werden läßt.

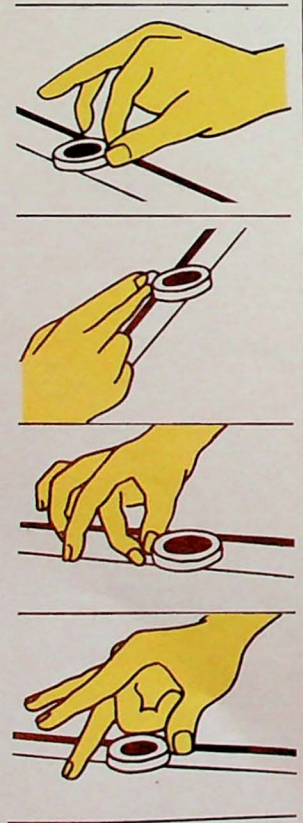
Anstelle der Kugeln beim *Billard* verwendet man schwarze und weiße Holzscheiben, die an große Damesteine erinnern. Von beiden Farben je neun Scheiben plus eine rote „Königin" werden zu Beginn eines Durchgangs auf der Rosette aufgebaut, wobei die schwarzen und weißen Spielsteine je abwechselnd in zwei Kreisen um die Königin geschart werden. *(s. Abb.)*

Den beim *Billard* üblichen Queue (Stock) gibt es bei *Carrom* ebenfalls nicht. Den zur Bewegung notwendigen Stoß erhalten die Scheiben durch einen Schußstein (Puck, Flick) aus Kunststoff oder Elfenbein, der mit den Fingern geschnippt wird. Dabei darf allerdings nur von der eigenen Doppellinie aus gespielt werden. Auch dürfen die Spieler ihren Platz nicht verlassen und ihre Arme nicht zu weit übers Brett lehnen. Rauchen während des Spiels kann sogar zur Disqualifikation führen (eine Regel, die ich als überzeugter Nichtraucher bei allen Spielen für sinnvoll hielte!). Spielt man zu zweit, sitzen sich die Spieler gegenüber, bei vier Spielern bilden die gegenübersitzenden eine Mannschaft.

Carrom wird in mehreren Durchgängen gespielt. Innerhalb eines Durchgangs ist eine Mannschaft jeweils solange am Spiel, wie sie mit jedem Schuß mindestens einen eigenen Stein versenkt. Den Durchgang hat die Partei gewonnen, die zuerst alle eigenen Steine eingelocht hat. Für jeden nicht eingelochten Stein des Gegners erhält sie einen Punkt. Das erfolgreiche Einlochen der Königin kann dem Sieger zusätzlich 5 Sonderpunkte einbringen, aber nur dann, wenn er unmittelbar nach der Königin noch einen eigenen Stein versenken konnte. Solange die Königin noch im Spiel ist, darf ein Durchgang nicht beendet werden. Zum Gewinn einer ganzen Partie benötigt man 29 Punkte.

Interessant sind die verschiedenen Schnipptechniken. Besonders scharf werden Schüsse mit dem Mittelfinger, wenn man ihn ausgestreckt hinter den Zeigefinger klemmt und von dort wie eine Feder nach vorn springen läßt. Dieser Schuß ist bei Indern sehr beliebt. Weniger hart, aber sehr zielsicher ist es, die Hand ruhig auf die Platte zu legen und mit dem Zeige- oder Mittelfinger nach vorne zu schnellen. Für rückwärts gerichtete Schüsse eignet sich vor allem der Daumenschuß. Er sollte auf jeden Fall beidseitig beherrscht werden, denn er funktioniert ja immer nur zu einer Seite hin!

Auf die Technik kommt es an!



*74 + 74 cm mißt die Spielfläche eines Original-*Carrom*brettes. Diese Spielfläche muß aus glattem, poliertem Holz bestehen, damit die Scheiben und der Schußstein auch richtig gleiten können.*

Anfänger spannen meist einfach den Zeigefinger hinter den Daumen und kommen so für die ersten Partien durchaus zurecht. Eines aber sollte man bei allen Schüssen beachten: Der Schußfinger muß unbedingt am Puck anliegen. Andernfalls werden die Schüsse ungenau, und nach wenigen Versuchen schmerzt der benutzte Finger so sehr, daß man die Lust am Spiel verliert.

Spiele, die sich trainieren lassen und in denen man durch Konzentration und regelmäßige Übung spürbar leistungsfähiger wird, fordern Klubgründungen und Meisterschaften geradezu heraus.

Die deutsche *Carrom*szene kann da nur neidisch auf die benachbarte Schweiz schauen, denn dort werden seit einigen Jahren Ranglistenturniere ausgetragen, die in einer jährlichen Meisterschaftsendrunde der zwanzig besten münden. Treibende Kraft ist der *Carrom-Club-Zürich* (CCZ), der auch turniergeeignete Regeln entwickelt hat. In einer Vorrunde spielt in Gruppen zu 7 oder 8 Spielern jeder gegen jeden, aber nur jeweils einen Durchgang. Die Punkte werden je nachdem als Plus- oder Minuspunkte addiert, am Schluß wird die Gesamtpunktzahl durch die Anzahl der Sätze geteilt. Die Punktbesten kommen in die Endrunde, in der nach K.O.-System auf zwei Gewinnsätze gespielt wird. Wichtigste Regeländerungen:

1. Die Königin zählt nur 3 Punkte.
2. Es darf nicht zurück gespielt werden, folglich entfallen Daumenschüsse. Steine, die zwischen eigener Bande und Schußlinie liegen, müssen über eine Bande angespielt werden.

Der CCZ kümmert sich aber nicht nur um Turnierregeln, sondern auch um die Verbreitung seines Hobbys. So leistet er zum Beispiel Entwicklungshilfe im nahegelegenen Bodenseeraum. Auf seine Initiative und mit seiner Unterstützung entstanden Spielgruppen in Singen und Engen und ein regelrechter *Carrom*club in Rottweil. Kein Wunder, daß auch die erste Deutsche *Carrom*-Meisterschaft in Engen/Hegau durchgeführt wurde. Das spielbegeisterte Brüderpaar *Bernd* und ▷

Bezugsadressen: *Abra; Arne Brandt, 39 Juelsmindevej, DK 5200 Odense V. (ca. 100 Mark).*

Rainer Albrecht, Hinter den Teichen 15, 2051 Kollow (ca. 400 Mark).

Carrom-Vertrieb Michael Schmidt, Sauerlacher Str. 3, 8190 Wolfratshausen (61 × 61 cm ca. 100 Mark, 74 × 74 cm ca. 180 Mark. Auf Wunsch auch Händlerliste aus dem eigenen PLZ-Gebiet).

Mandu Stauffer, Gerbergasse 13, 2502 Biel, Schweiz (ca. 480 Franken).

Thomas Feurer, Pilgerweg 8, 8800 Thalwil, Schweiz (ca. 240 Franken).

FOTO-QUELLE

Qualität in die Hand – mehr Freude am Bild

REVUE-Weltbilder 2000

von Farbfilmen aller Marken

REVUE WELT BILD 2000 mit REVUE BILDSCHUTZ

Die einzigen Farbbilder mit dem fantastischen REVUE-Bildschutz.

- Oberflächen-Versiegelung gegen Verschmutzen und Verkratzen.
- Herrlicher Seidenglanz.
- Selbstklebe-Etikett mit Datumsangabe.
- Auch vom Dia.

Kodak PAPIER

Mehr Bild fürs Geld durch Superformate!
Zum Beispiel 9,5 x 14 cm.

Neu bei FOTO-QUELLE:
Die REVUE-TR-Farbfilm-Generation!

Entdecken Sie die sichtbaren Vorteile:
- mehr Schärfe
- feinere Details
- leuchtende Farben
- größerer Belichtungsspielraum

Mehr Sicherheit für gelungene Bilder: REVUE-TR-Farbfilme.

FOTO-QUELLE, das größte Fotohaus der Welt. Mit Video, Elektronik, Augenoptik.

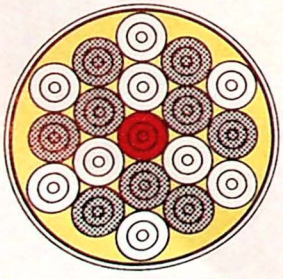
Zentrale: Thomas-Mann-Straße 50 · 8500 Nürnberg 50

Die Teilnehmer der ersten offenen deutschen Meisterschaft waren ganz bei der Sache. Als Preis für den Sieger dieses Carrom-Turniers setzte die SpielBox *einen Schußstein aus Elfenbein aus, den der Inder Kumar Basappa nach hartem Kampf gewann.*

Bruno Strobel nahm das Engener Altstadtfest zum Anlaß, an einem Wochenende gleich zwei Turniere durchzuführen: Eine offene deutsche Meisterschaft mit reger Schweizer Beteiligung (für sie ging es um Meisterschaftspunkte) am Samstag und ein rein deutsches Ranglistenturnier am Sonntag.

43 Teilnehmer aus Hamburg und Gießen, aus Mainz und Augsburg, eine große Abteilung aus Zürich, aus dem Bodenseeraum natürlich und sogar zwei Spieler aus Dänemark verschaften schon dieser ersten, noch sehr improvisierten Meisterschaft einen angemessenen Rahmen.

Schon nach den ersten Runden zeigte sich, wer hier den Ton angeben würde. Gegen die eingespielten Schweizer hatten die deutschen Spieler kaum eine Chance. Sie hatten sich ihre Meister gleich selbst mitgebracht; den Afghanen Abdhul Wali Nouri, Schweizer Meister 1983, und seinen Vorgänger aus dem Jahr 1982, den Inder Kumar Basappa. Beide gewannen Spiel um Spiel in einer Art, daß es eine helle Freude war, ihnen zuzuschauen.



Schwarze wie weiße Steine liegen abwechselnd in 2 Kreisen um die Königin herum.

Weit nach Mitternacht stand dann endlich der Gewinner des von der *SpielBox* gestifteten Elfenbeinpucks fest. Nach hartem Kampf konnte sich Kumar Basappa durchsetzen und hat jetzt gute Chancen, den Titel als Schweizer Meister zurückzugewinnen. Bester deutscher Spieler war *Rainer Albrecht* aus Kollow beim Hamburg auf Platz 12.

Für eine Überraschung sorgte der erst neunjährige *Thomas Strobel*, der unter anderem seinen Vater aus der Endrunde verdrängte und mit seinem 16. Platz nicht nur Jugendmeister sondern auch drittbester Deutscher wurde. Ebenso überraschend kam für die hübsche Gießener Studentin Ingrid ihr Sieg bei den Damen. Sie hatte ursprünglich nur zuschauen wollen, weil sie sich für eine Teilnahme nicht gut genug in Form wähnte.

In wohltuend lockerer Atmosphäre ging es am Sonntagmorgen um Meisterehren. Jetzt spielten die Deutschen unter sich, getrennt noch in Jugend-, Damen- und Herrenklasse. Und das Unwahrscheinliche traf ein: Sämtliche Plazierungen des Vortags wurden bestätigt. Deutscher Meister der Herren wurde *Rainer Albrecht*, 27 Jahre, aus Kollow; Deutsche Meisterin wurde *Ingrid Leib*, 22 Jahre, aus Gießen; Jugendmeister wurde *Thomas Strobel*, 9 Jahre, aus Singen.

Spaß gemacht hat es allen, und die meisten werden im nächsten Jahr wiederkommen. Die *Deutsche Carrommeisterschaft* 1985 findet einige Kilometer weiter nördlich in Rottweil statt. Dann sollen Ankündigung und Organisation so perfekt werden, daß noch mehr Spieler teilnehmen. Informationen vermitteln:

Carrom-Club Rottweil, c/o Harry Darnhofer, Tuttlingerstr. 26, 7210 Rottweil.

Auskünfte allgemeiner Art sind bei
Bruno Strobel, Postfach 1355, 7707 Engen/Hegau einzuholen.

Über spezielle Fragen zur indischen Spielweise informiert *Carrom*-Importeur Michael Schmidt.

Zum Schluß noch einige Worte zu den derzeit erhältlichen *Carrom*-Brettern: Grundsätzlich muß man sich vor einem Kauf über die eigenen Ansprüche klar werden. Hauptkriterien sind dabei sicher Brettgröße, Gleitfähigkeit und Preis. Wer in einer kleinen Wohnung ab und zu ein lustiges Spielchen machen will, dem genügt vielleicht ein kleines Brett. Schon eher an das richtige *Carrom*gefühl reichen das *Abra*-Brett (60 × 60 cm) und das indische Jugendbrett von *Carrom*-Schmidt (61 × 61 cm) heran. Vor allem das Schmidt-Brett entspricht in der Qualität genau dem großen Brett. Beide Bretter eignen sich für normale Wohnverhältnisse und für Spieler, die auf dem großen Brett durch Danebenschießen frustriert werden.

Wer *Carrom* ernsthaft spielen möchte, wird nicht um die Normalgröße herumkönnen. Er hat die Wahl zwischen dem indischen Brett und einem der Eigenbauten der Carromszene. Die indischen Bretter sehen exotischer, „echter" aus, sind mit ca. 180 Mark preisgünstiger und bieten einen recht akzeptablen Standard. Auf noch höhere Gleitfähigkeit legen vor allem die Spieler wert, die *Carrom* als Amateursport betreiben und die bestmöglich auf Turniere vorbereitet sein möchten. Ihnen bieten die Selbstbauer Bretter, die den Puck bis zu siebenmal hin- und herflitzen lassen. Das hat natürlich seinen Preis. Rainer Albrecht etwa baut Bretter für ca. 400 Mark. Dafür erhält man einen Mahagonyrahmen, eine Platte mit Limbafurnier, Ledersäcke zum Auffangen der Steine und je nach eigenen Wünschen Messingbeschläge und Verzierungen. Auch die Schweizer Mandu Stauffer und Thomas Feurer bieten selbstgefertigte Bretter an.

Geduldspiele wirken sehr beruhigend auf mich.

Keiner unserer Kunden ist wie der andere. Für jeden finden wir eine individuelle Lösung. Zum Beispiel den BfG:Kapitalsparbrief für Leute, die sich auch beim Sparen Zeit lassen können.

Denn das Geld liegt 4 Jahre fest. Aber jährlich gibt's dafür gute Zinsen. Und man sieht in aller Ruhe zu, wie das Vermögen wächst.

Fordern Sie uns.

BfG:Die Bank für Gemeinwirtschaft.

L. U. Dikus auf der Suche nach dem „schwarzen Gold".

Unser täglich Öl...

In Port Revel, eine Autostunde von Lyon entfernt, gibt es die einzige Fahrschule der Welt für Tankerkapitäne. Auf einem von Mönchen früher einmal als Fischreservoir angelegten Gewässer werden mit Mini-Tankern im Maßstab 1:25 alle denkbaren Zwischenfälle simuliert und die erforderlichen Manöver durchgespielt, um solch ein Ungetüm von 400000 BRT einigermaßen in den Griff zu bekommen.

Umgerechnet rund 15000 DM pro Woche kostet dieses perfekte Simulationsspiel mit seinem exklusiven Teilnehmerkreis. Da bleibt allein dem Computerbesitzer die Hoffnung auf ein vergleichbares Spielerlebnis, während man sich auf dem Spielbrett mit den technischen, wirtschaftlichen und politischen Aspekten des Geschäfts mit dem „schwarzen Gold" begnügen muß. Daß die Suche gleichwohl nicht unergiebig auszufallen braucht, zeigt der folgende Überblick über das Angebot der letzten 25 Jahre.

Bis vor wenigen Jahren hatte die Firma Milton Bradley mit *Öl-Magnat* ein Spiel im Programm, bei dem es um die Suche nach Erdöl in einem Seegebiet ging. 18 Ölfelder standen zum Verkauf und konnten durch Bohrungen erschlossen werden.
Dazu stand ein großer Bohrturm zur Verfügung, der über die vorgestanzten Bohrlöcher gebracht werden mußte. Fiel der Stift im Turm durch das Loch, war die Bohrung erfolgreich. Eine verstellbare Pappscheibe unter dem Spielplan sorgte in jeder Partie für eine veränderte Ausgangslage.

Trotz der Möglichkeit, durch den Bau von Pipelines den Mitspielern Lizenzgebühren abzuknöpfen, trat planmäßiges Vorge-

Foto: ZEFA

hen weitgehend in den Hintergrund. Der Spielverlauf wurde leider zu stark von den Anweisungen auf den Lizenzkarten und dem Glück bei der Wahl der Bohrlöcher bestimmt.

Ganz anders dagegen das Ravensburger *Öl für uns alle,* 1960 erstmals erschienen, als die Erdölwelt – jedenfalls aus der Sicht des Verbrauchers – noch in Ordnung war. Die 2. Auflage aus dem Jahre 1976 sollte eine ganze Reihe von Änderungen bringen. So sind natürlich die Preise explodiert, und der Nordsee kommt als Fördergebiet eine besondere Bedeutung zu. Der Verkaufspreis in den Raffineriezentren reguliert sich jetzt nach Angebot und Nachfrage, was ebenso wie Ölförderung und Lagerbestand in den Verschiffungshäfen auf einer Stecktafel ausgewiesen wird.

Unverändert geblieben ist der Spielablauf. Die auf einem Rundkurs angewürfelten Felder bestimmen die jeweiligen Aktionen. Wer eine Bohrung vornimmt, bewegt parallel zu seinen Zügen einen Stecker auf der Bohrtafel nach unten. Dabei kann er sich Widrigkeiten und Zusatzkosten ausgesetzt sehen, aber auch bei glattem Bohrverlauf Zeit und Kosten sparen.

Ist genug Öl gefördert, werden Tanker zum Transport gechartert. Kleinere Tanker können den Suezkanal passieren, während die größeren den längeren Weg ums Kap der guten Hoffnung nehmen müssen, was entsprechend mehr Charterkosten verursacht. Unterwegs darf ein Tanker noch in einen anderen Zielhafen umdirigiert werden, wenn sich dort eine bessere Rendite erzielen läßt.

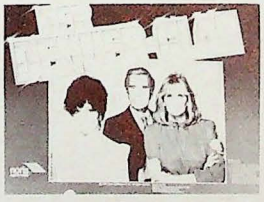
Anders als in der 1. Auflage kommt es jetzt bei Spielende nicht allein auf das angesammelte Vermögen an. Vielmehr wird dieses noch mit der Anzahl an Chips multipliziert, die man für seine Versorgungsleistungen als solche erhalten hat.

Öl für uns alle ist ein Wirtschaftsspiel, das trotz seiner Komplexität gut überschaubar abläuft und dank interessanter Mechanismen trotz des unentbehrlichen Würfelglücks ausreichenden Entscheidungsspielraum eröffnet. Die zur Ausstattung gehörende hundertseitige *Mineralölstory* bringt eine Menge Informationen zum Thema, auch wenn sie als PR-Produkt eines großen Erdölkonzerns eine kritische Distanz gerade bei der so wichtigen Frage der Umweltbelastungen vermissen läßt.

Mehr als Krisengewinnler denn als Spiele-Erfinder versuchte sich 1975 der französische Baron Arnaud de Rosnay. In einer Luxusausführung mit rubinverzierten Spielsteinen aus purem Gold brachte er zum Preis von lächerlichen 20000 Dollar unter dem Titel *Petropolis* ein Brettspiel heraus, das sich bei näherer Betrachtung als lupenreines *Monopoly*-Plagiat entpuppte.

Statt Straßen konnten erdölfördernde Länder erworben und nach Komplettierung einer Farbengruppe mit Bohrtürmen und -inseln anstelle von Häusern bzw. Hotels bebaut werden. Da Ölmagnate selbstverständlich nicht ins Gefängnis geschickt werden können, wurden sie bloß vor den Internationalen Gerichtshof in Den Haag zitiert. Der einzige nennenswerte Unterschied zur ungeniert gekupferten Vorlage bestand darin, daß die Spielfiguren gegen den Uhrzeigersinn bewegt wurden.

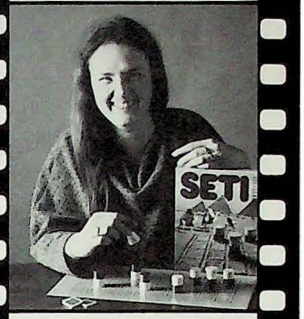
Wenn man schon nicht die Spielelandschaft bereichert, dann doch wenigstens sich selbst! Und wenn sich der Jet-Set, dessen weniger betuchten Mitgliedern eine schlichtere Ausgabe für nur 790 Dollar angeboten wurde, so bereitwillig ausnehmen läßt, dann hätte man es eigentlich bei einem mitleidigen Lächeln belassen können. Daß jedoch die Firma Klee uns gewöhnliche Spielekonsumenten mit einer Papp-und-Plastik-Ausführung meinte belästigen zu müssen, war nun wirklich mehr als ärgerlich.



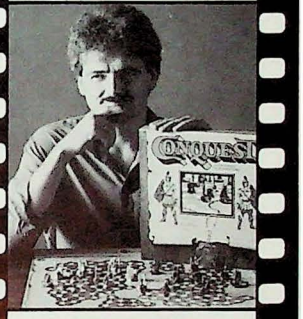
Demgegenüber hat der Ende vorigen Jahres erschienene *Denver-Clan* (Noris) immerhin etwas Originalität zu bieten. Obschon für den anspruchsvollen Spieler sicherlich nicht befriedigend, vermag es doch vielleicht Fans der total geistlosen Fernsehserie zu einer aktiveren Feierabendgestaltung zu motivieren.

Es geht um den Erwerb von Ölquellen und deren gewinnbringenden Verkauf. Dafür ist der Be-

„Ich spiele am liebsten ‚Indiana Jones', weil ich keinen Job als Schiffschaukelbremser bekomme."



„Ich spiele am liebsten ‚Seti', weil Kleopatra auch nicht Playmate geworden ist."



„Ich spiele am liebsten ‚Conquest', weil es beim Schach keinen Eltmeter gibt."

HEXAGAMES. SPIELE FÜR ALLE.

„Ich spiele am liebsten ‚Rodeo', weil es bis zur 1001 Nacht noch 987 sind."

ERFAHRUNGSSTUFE
1–4
ABENTEUER

Nedime - die Tochter des Kalifen

Ein Solo-Abenteuer

Schmidt Spiele

Droemer Knaur®

Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

ERFAHRUNGSSTUFEN
3–8
ABENTEUER 6

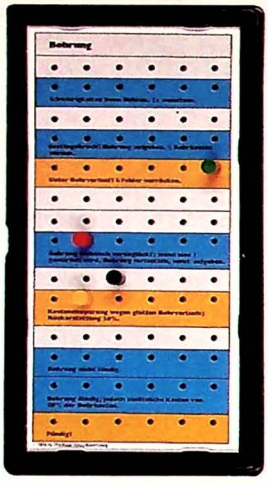
Unter dem Nordlicht

oder die Stadt aus Eis

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3–5 Helden

Schmidt Spiele
Droemer Knaur®

Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele

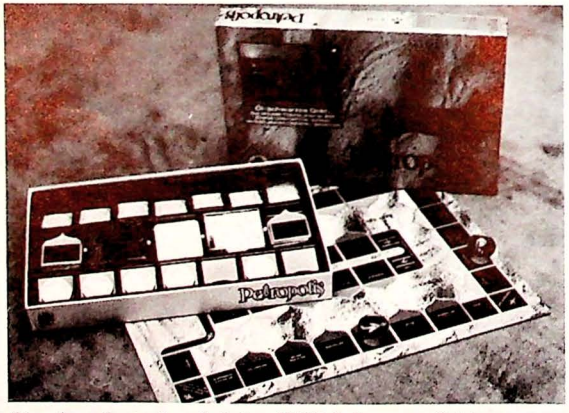


Öl für uns alle – *ein komplexes, aber dennoch gut überschaubares Wirtschaftsspiel. Die Ausstattung des Spiels ist reichhaltig. Nicht mit im Bild die Mineralölstory, eine hundertseitige Werbebroschüre zum Thema Öl.*

sitz von Personenkarten entscheidend. Während etwa der erfolgsgewohnte Cecil Colby einen Verkaufspreis von 50 Dollar pro Barrel ermöglicht, vermag der moralinsaure Matthew Blaisdal gerade noch den Einkaufspreis von 10 Dollar wieder hereinzubringen – immerhin noch mehr als der smarte Steven Carrington.

Auf den Personenkarten sind außerdem sogenannte Beziehungsfaktoren vermerkt. Da diese Karten, von denen jeder Spieler paarweise zwei erhält, im Laufe des Spiels ständig ihre Besitzer wechseln, ergeben sich, ganz wie in der Vorlage, laufend neue Verbindungen. Für eine „gute" Beziehung, die sich ja auch bei Multiplikation zweier negativer Faktoren einstellt, bekommt man bei Betreten bestimmter Felder das Ergebnis in 1000-Dollar-Scheinen von der Bank ausbezahlt, während eine schlechte Beziehung entsprechend viel Geld kostet.

In *Das Spiel der Nationen* (Parker) geht es um die Herrschaft über einen Kontinent mit acht Ölstaaten. Ursprünglich im Untertitel als „Das unmoralische, zynische Gegenspiel der Großmächte – ein politisches Strategiespiel für kaltblütige Imperialisten" apostrophiert, ist es nur knapp der Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften entgangen. Daß dafür einige kosmetische Änderungen im Text und der Verzicht auf einen gesondert beigelegten zehnseitigen Kommentar von Miles Copeland, dem Autor des politischen Sachbuches *The Game of Nations* genügt haben, sollte allerdings nachdenklich stimmen. Im Hause des Herstellers wird man wohl ohnehin nur zwischen der mit einem Rauschen im Blätterwald üblicherweise verbundenen Absatzförderung einerseits und der zu befürchtenden Rufschädigung andererseits abgewogen haben.



Die „Arme-Leute-Ausgabe" eines 20000 Dollar teuren Spiels.

Gespielt wird auf einem großen, stabilen Plan, dessen Gestaltung eigentlich mehr zu einem Spiel um Goldschätze und Galleonen gepaßt hätte. Die Teilnehmer verfügen über Figurensätze von Staatschefs mit König, Präsident, Diktator und Guerillaführer und einem Geheimagenten. Nur für letzteren braucht beim Vorrücken nichts gezahlt zu werden. Einkünfte resultieren aus der Beherrschung von Ländern und dem Besitz von Tankern, wobei zur Erschließung der Binnenländer Pipelines verlegt werden können.

Damit defensive Spielweise

nicht allzu sehr begünstigt wird, empfiehlt es sich, die Regel zu ändern, wonach fremde Staatschefs einander nicht passieren dürfen. Auch über die Siegbedingungen sollte man sich zu Beginn einigen, weil eine Partie sonst nahezu endlos dauern kann.

Dem Erdöl konkurrierende Energiequellen wurden von *Energiepoker* ins Spiel einbezogen, das die Firma ASS 1980/81 im Programm hatte. Aufgabe der Spieler war es, den wachsenden Energiebedarf ihrer Länder aus dem sich verändernden Weltmarktangebot zu decken.

Da jeder seine Energieplanung hinter einem Sichtschutz durchzuführen hatte, war eine gehörige Portion Spekulation vonnöten. Wer die Nachfrage der Mitspieler falsch einschätzte, mußte sein Defizit mit teuren Zukäufen decken.

Dem Spiel sollen wissenschaftliche Prognosen von Energiebedarf und Bedarfsdeckung der Bundesrepublik Deutschland aus dem Jahre 1978 zugrunde gelegen haben. Danach wäre die Kernenergie bereits im Jahre 2000 zur führenden Versorgungsart aufgerückt und hätte weitere 25 Jahre später sämtliche üblichen Energiequellen zusammen überflügelt . . .

Ungetarnt als PR-Spiel und deshalb im Handel auch nicht erhältlich kommt *Das große Unternehmen erdgas*, das von der Information erdgas (Postfach 101714, 4300 Essen) herausgegeben und vom Ravensburger Industrie- und Promotion-Service hergestellt wird. Ungenannter Autor ist Wolfgang Kramer, der sich bereits mit Spielen wie *Coup, Formel 1* (*SpielBox* 4/1982, S. 34) und *Captain Future* (*SpielBox* 4/1981, S. 18) einen Namen gemacht hat.

Spielthema ist der Aufbau eines Leitungsnetzes, wobei die Teilnehmer für den Anschluß bestimmter Städte und deren Belieferung mit Erdgas Versorgungspunkte bekommen. Angesichts seiner interessanten Aufgabenstellung, der bemerkenswert guten Ausstattung und des übersichtlich gestalteten Regelhefts erscheint eine Bestellung zum Preis von 35 DM durchaus lohnend.

Doch zurück zum Öl. Hinter der Abbildung eines in das glühende Rot der Abendsonne getauchten Ölfeldes auf dem Cover versteckt *Strategie 2000* (Peri) völlig unnötigerweise seinen wahren Charakter. Keine als Wirtschaftsspiel angelegte Ölschlacht, sondern ein abstraktes Öl-Schach kommt nach Entfernen des Kartondeckels zum Vorschein.

Der König wird zum Konzern, und die Dame tritt als General Manager auf. Insgesamt drei Bohrtürme und drei Bohrinseln haben Läufer- bzw. Turmfunktion. Die Rolle der Bauern ist Lagertanks, Pipelines und Supertankern mit leicht veränderten Zugmöglichkeiten übertragen.

Wer an der Reihe ist, darf zwei Züge hintereinander ausführen. Da aber jede Bewegung um ein Feld den Spieler 100 Mio. Dollar kostet, führen Wirtschaftlichkeitserwägungen oft genug zur Selbstbeschränkung auf nur einen Zug. Deshalb fällt auch ein Tausch gleichrangiger Figuren bei weitem nicht so leicht wie beim Schach.

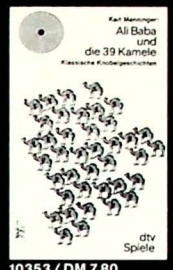
Der Beitrag der Hersteller von Computerspielen zum Thema Erdöl beschränkt sich bislang auf zwei Titel. Dabei entpuppt sich *Oil's Well* (Sierra Vision-Teldec) für den Commodore C 64, den ADAM und die Atari-Computer als *Pac-Man*-Variante. Immerhin hat man eine den Spielverlauf umkrempelnde Zutat gefunden, die ein hohes Maß an Geschicklichkeit verlangt.

Themenbedingt ist der Bohrkopf, mit dem die Gänge abgegrast werden, nicht frei beweglich, sondern zieht eine Rohrleitung nach sich. Um sich vor Angriffen auf diese Leitung zu schützen, muß der Bohrkopf immer wieder blitzschnell eingezogen und zur Beseitigung der Störenfriede benutzt werden, bevor es wieder in die Tiefe gehen kann.

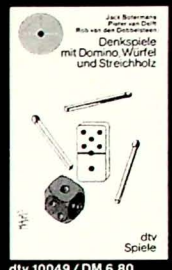
Auch *Super Pipeline* (Taskset/Rush Records), das auf dem Commodore C 64 läuft, ist als Geschicklichkeitsspiel angelegt. Saboteure unterbrechen den Ölfluß, indem sie Keile in die Leitung treiben. Zu den Klängen einer hübschen Melodie muß der vom Spieler gesteuerte Monteur seinen Gehilfen zu der beschädigten Stelle führen. Dort wird dann repariert, während kleine Käfer versuchen, die beiden vom Rohr zu schubsen.

Daß sich auf dem Computer noch eine ganze Menge mehr aus den Bereichen Ölsuche, -transport und -verarbeitung herausholen lassen müßte, liegt auf der Hand. Aber auch auf dem Brettspielsektor ist das Thema noch längst nicht erschöpft. Denn obwohl inzwischen zehn Jahre ins Land gegangen sind, in denen der Sparfleiß der Verbraucher den Ölmarkt wieder zum Käufermarkt hat werden lassen, ist die Ölkrise als Auseinandersetzung zwischen Industrieländern und OPEC im Spiel noch immer nicht aufgearbeitet.

Spaß mit Spielen von dtv



10353 / DM 7,80



dtv 10049 / DM 6,80

dtv 10094 / DM 7,80

dtv 10121 / DM 6,80

dtv 10131 / DM 6,80

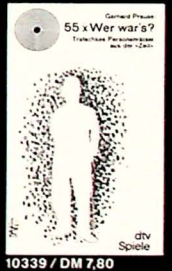
dtv 10186 / DM 8,80

dtv 10199 / DM 8,80

dtv 10200 / DM 8,80

dtv 10293 / DM 6,80

dtv 10306 / DM 6,80



10339 / DM 7,80

10340 / DM 12,80

dtv

Diese und noch viel mehr Taschenbücher aus der Reihe ›dtv Spiele‹ und ›buch & spiel‹ erhalten Sie überall im Buchhandel

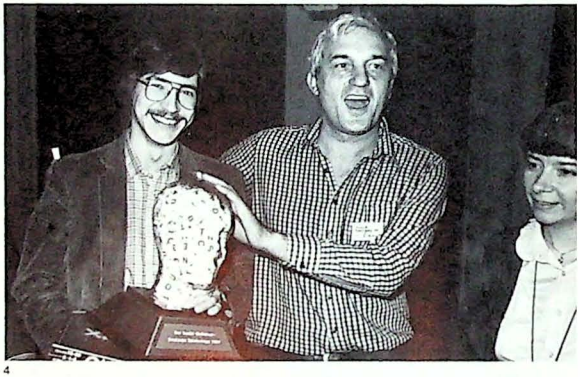
Deutsche

1

2

1 Alex Randolph spielte an drei Tagen Simultan-Twixt.
2 Sid Sackson – eigens aus New York angereist – war bei Hugendubel und Ravensburger ständig umlagert.
3 Im Wiener Kaffeehaus lehrte Magister Strehl mit seinen Freunden aus Wien die Besucher österreichisches Tarock.
4 Gilbert Obermair, Autor von Quibbix, überreichte dem besten Einzelspieler der Mannschaftsmeisterschaften einen Glaskopf mit Quibbix-Steinen. Als Mannschaft gewann Darmstadt.

3



4

Alles was das Herz begehrt

Mit über 13000 Besuchern und viel Prominenz war Essen drei Tage lang der Nabel der Spiele-Welt.

„Wer tauscht mit mir Marokko?" fragte fast verzweifelt ein auf den 2. Deutschen Spielertagen in Essen neugewonnener *Diplomacy*-Fan. Er war bereits am ersten Tag, gleich am Freitag, gekommen, „um sich nur mal so umzuschauen". Aus diesem ersten, noch vorsichtigem Herantasten an das Medium Spiel ist dann gleich die ganz große Liebe geworden. Der neue Spiele-Fan blieb schließlich bis zum Sonntagabend!

Über 13000 Spielbegeisterte aus allen Teilen der Bundesrepublik, ja sogar aus Schweden, Dänemark, Belgien, Österreich und der Schweiz waren zwischen dem 12. und 14. Oktober auf die von der *SpielBox* veranstalteten Spielertage gekommen. „Essen, die Hauptstadt der Spiele", wie es ein Teilnehmer formulierte, war für drei Tage Anziehungspunkt für alle, die etwas mit Spielen zu tun haben. 69 Spielehersteller aus verschiedenen Ländern kamen nach Essen, um hier einem fachkundigen Publikum ihre Produkte vorzustellen. Die meisten Besucher der Spielertage nahmen dieses Angebot sofort an:

Überall in der Volkshochschule an der Hollestraße und im benachbarten Humboldt-Gymnasium sah man sie: Spieler, vertieft über den Spielplan, mit Spielpartnern über Neuentwicklungen diskutierend, oder ganz einfach herumschlendernd, in der Hoffnung, etwas ganz Neues zu entdecken.

Dazu hatten sie reichlich Gelegenheit. 25 Spiele-Autoren waren gekommen, um neue Ideen zu präsentieren, aber auch um die fast einmalige Chance wahrzunehmen, mit einem spielebegeisterten Publikum zu diskutieren. *Sid Sackson* aus den USA, *Alex Randolph* aus Italien, *Dave Watts* aus England, *Tom Werneck*, *Gilbert Obermair* und viele, viele andere trafen sich in Essen. Es war wohl das erste Mal überhaupt, daß so namhafte Autoren am selben Ort, zur selben Zeit zugegen waren.

Für einige von ihnen gab's dabei recht ungeahnte Überraschungen. *Alex Randolph* wurde vom *Spielbox*-Leser Horst Wiltmann im *Twixt* geschlagen. „Es war das erste Mal, daß ich verloren habe", gestand der frische Verlierer!

Auch sonst schlugen sich die Besucher der Spielertage sehr gut. Eine Vielzahl von Wettbewerben und Meisterschaften for-

Spielertage '84

5

6

7

8

5 Im Humboldt-Gymnasium wurde bei Uhu, Graupner und Revell heftig gebastelt.
6 Die Puzzle-Tische von Heye waren eine dauernde Attraktion. Mit einem Superstar-Puzzle gab es einen Weltrekord.
7 Die Playmobil-Eisenbahn lief den ganzen Tag.
8 So wie dieser kleine Geister-Spieler spielten in Essen mehr als 13000 Besucher in rund 90 Lern- und Spielkursen und an rund 500 Tischen bis spät in die Nacht.

Fotos: Markus Merz

derte hunderte von Besucher heraus. Allein an den Essener Stadtmeisterschaften im Puzzeln nahmen 700 Schulkinder teil, und das in der Endrunde!

Über rege Beteiligung konnte sich auch nicht der Graphiker Ulrich Koch beklagen. Er hatte schon Tage vor der Eröffnung der Spiele-Veranstaltung in mühevoller Kleinarbeit ein riesiges Labyrinth auf den Schulhof gezeichnet. Nicht nur den Ausgang finden, nein auch den zurückgelegten Weg schätzen, so lautete die Aufgabe. Viele waren es nicht, die an die tatsächliche Länge von 141 Metern herankamen. Und das trotz Zuhilfenahme von Lineal und Zollstock!

Mehr Erfolg hatten die 216 Teilnehmer beim Weltrekordversuch im Simultanpuzzeln. Nur ganze 48 Minuten wurden benötigt, bis das letzte Teilchen wieder an seinem Platz saß.

Bei den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel, die ebenfalls auf den Spielertagen ausgetragen wurden, kämpften fast 30 Teams um den Titel des deutschen Mannschaftsmeisters. Die Darmstädter haben die besten Spieler, das stand am Ende fest! Und Urkunden belegen es für die Zukunft.

Die Reihe der Wettbewerbe, der Turniere ließe sich endlos fortsetzen. *Scotland Yard, Dampfross, Trivial Pursuit,* in jeder Ecke, in jedem Korridor, überall wurde gespielt.

In vielzähligen Spielkursen hatten die Besucher der Spielertage die Gelegenheit, Sportspiele, Fantasy-Rollenspiele oder Simulationsspiele kennenzulernen. Erfahrene Spieler erklärten und halfen bei Regelschwierigkeiten. Daß dabei so mancher neue Spielepartner gefunden wurde, ist selbstverständlich.

Bisweilen platzten die beiden Schulen förmlich aus allen Nähten. Das Interesse am Spielen ist enorm gestiegen, das ständige Surren von Fernsehkameras nur ein kleiner Beleg dafür. Überhaupt war das Interesse der Medien an dieser Veranstaltung unerwartet groß. Wer hatte schon vorher daran gedacht, daß die 2. Deutschen Spielertage dem Heute-Magazin im ZDF einige Minuten wert wären!

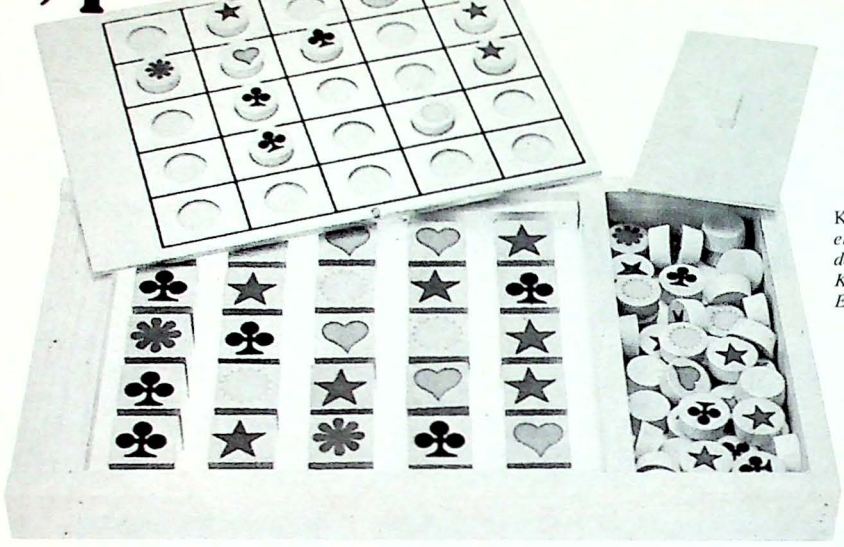
Kritik – wie sollte es bei so einer Veranstaltung auch anders sein – war ebenfalls zu hören. Zu viele Kriegsspiele seien gezeigt worden, das war die am häufigsten gehörte Anmerkung.

Eines stand am Sonntagabend dennoch fest: Für die 3. Deutschen Spielertage reicht der Platz in den beiden Schulen nicht mehr. Konsequenz: Aus drei Tagen werden fünf, der Veranstaltungsort wird aufs Messegelände an der Grugahalle verlegt! Termin: 25. September bis 29. September 1985.

Wer tauscht mit mir Marokko ... Für den Hausmeister der Volkshochschule an der Hollestraße war dieses am Sonntagabend kein Problem mehr. Er war nur froh darüber, daß die dreitägige Veranstaltung ohne größere Schwierigkeiten und vor allem ohne Schäden über die Bühne ging. Eines stimmte ihn allerdings ein bißchen traurig: Im nächsten Jahr werden sich die Spieler nicht mehr in „seiner" Schule treffen! *HSt*

Prima, prima aus Dänemark

Die Spieleszene unseres nördlichen Nachbarn beschreibt *Helge Andersen.*



Kim Colour, *ein begeisterndes Spiel für Kinder und Erwachsene.*

Geht es um dänische Lebensmittel, dänische Kiefernholzmöbel, dänische Küche und dänische Gemütlichkeit, so schneiden unsere nördlichen Nachbarn mit einer Spitzennote ab: Butter und Milch sind natürlicher; von weit her kommt man, um gleich hinter der Grenze bei Flensburg ein helles Wohnkultur-Schlaraffenland zu erleben; das mehrgängige Buffet mit Fisch, Fisch und nochmals Fisch zählt zu den Höhepunkten eines Dänemark-Aufenthaltes; und die selbstverständliche Freundlichkeit und Umgänglichkeit, nicht so oft mit Hektik gepaart wie bei uns, erlebt man allerorten.

Betritt man dann in beliebigen dänischen Orten einen Spielwarenladen, so erlebt man eine Überraschung. Wer nach dem Motto „Suchet, so werdet ihr finden!" vorgeht, hält selbigen Spruch nach kürzerer wie längerer Zeitspanne für eine Farce, denn, bezogen auf neue Gesellschaftsspiele, ist Dänemark ein Entwicklungsland.

Ludo darf in keinem Geschäft fehlen, die *Mensch-ärgere-dich-nicht*-Version für sicher viele dänische Wohnzimmer. Klassische Spiele wie *Mühle, Dame* oder *Halma* stellen zumeist bereits die Spitze des Anspruchsvollen dar. Halt, vergessen wir nicht *Uno,* das in den USA so erfolgreiche Mau-mau-ähnliche Kartenspiel, das wohl überall in Skandinavien (so auch in Norwegen, wie ich in meinem jüngsten Urlaub feststellte) Furore zu machen scheint und mittlerweile auch immer mehr Bundesbürger auf den Einfach-Kartenspiel-Geschmack bringt. Aber das war es dann in den meisten Fällen bereits, sieht man von vereinzelten neueren Spielen ab, die hier und dort importiert worden sind.

Ganz frustrierend ist es jedoch beileibe nicht, wenn man Dänemark mit Spielen in Verbindung bringt, denn das Wenige, über das man nur berichten kann, ist von z. T. exzellenter Güte. Spielekennern fällt der Name des bekannten dänischen Wissenschaftlers und Spieleerfinders *Piet Hein* ein, der für eine ganze Reihe beeindruckender logischer und taktischer Spiele verantwortlich zeichnet, die zumeist aus Holz gefertigt sind.

Da gibt es würfelförmige *3D*-Holzpuzzles in bester *Pentangle*-Manier; da gibt es seine *Polyeder*-Geduldspiele, bei denen drei-, vier- oder fünfeckige Spielsteine auf Spielbrettern in genau definierter Weise zusammengestellt werden müssen.

Piet Hein hat sich auch Gedanken gemacht, wie man das beinahe klassische *Solitärspiel* modifizieren kann. Entstanden ist *Polytär,* gespielt auf einem Spielbrett, das auch aus 37 Feldern oder Löchern besteht, die aber in einem Dreiecksmuster angebracht sind und dadurch ein sechseckiges Spielbrett bilden. Neben der Ein-Personen-Fassung ist insbesondere das Zweierspiel interessant. Jeder Spieler besitzt 18 Stäbchen seiner Farbe, die mit denen des Gegenspielers willkürlich auf dem Brett plaziert werden mit einem ebenfalls beliebigen Startfeld. Übersprungene eigene Stäbchen werden entfernt mit dem Ziel, dann die wenigsten Stäbchen auf dem Spielbrett zu

Arne Brandt (rechts), Hersteller feiner Spiele, informiert sich laufend über Neuigkeiten. Hier testet er mit dem Autor dieses Artikels ein neues Spiel.

Neue Shell Studie: Jugend in eigener Sache.

Norbert Wessel, 14 Jahre

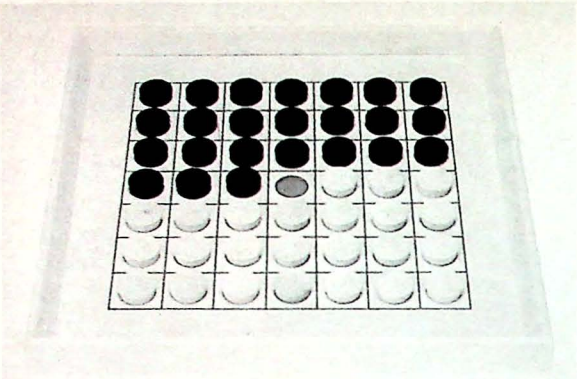
Die Beteiligung von Jugendlichen an Jugend-Studien wird in der Regel darauf beschränkt, von Erwachsenen vorgefaßte Meinungen mehr oder weniger zu bestätigen. Das Jugendwerk der Deutschen Shell hat deshalb erstmals Jugendlichen die Gelegenheit gegeben, einmal selbst zu Wort zu kommen.

Letztes Jahr startete Shell das Projekt „Jugendaufruf". Jeder zwischen 12 und 24 wurde aufgefordert, sich zum Thema Jugend '83 zu äußern. In welcher Form auch immer. Die Beteiligung war enorm. Insgesamt gingen 15.000 Arbeiten ein: von engagierten Briefen bis zu sensiblen Gedichten, von einfachen Schulaufsätzen bis zu phantastischen Märchen, von trivialen Geschichten bis zu bewegenden Erlebnissen, von flotten Sprüchen bis zu intimen Gebeten, von naiven Malereien bis zu perfekten Karikaturen.

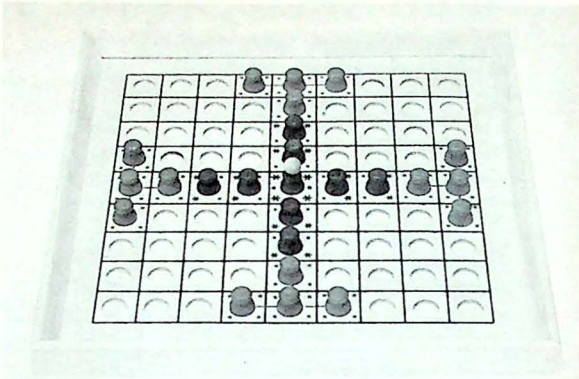
Jugendliche sprechen über ihre Gefühle, über Liebe und Haß, über Hoffnung und Verzweiflung, über Resignation und Aggression. Sie sprechen über Schule und Eltern, Kirche und Politik, Krieg und Frieden, Gegenwart und Zukunft. Und sie sprechen über sich selbst.

Eine Auswahl von 300 Texten und 160 Bildern zu diesen Themen ist in einem Buch zusammengefaßt: „Jugend – vom Umtausch ausgeschlossen. Eine Generation stellt sich vor". Das Buch ist erschienen in der panther-Reihe, Rowohlt Taschenbuch Nr. 5555. Es ist für 9,80 DM im Buchhandel erhältlich.

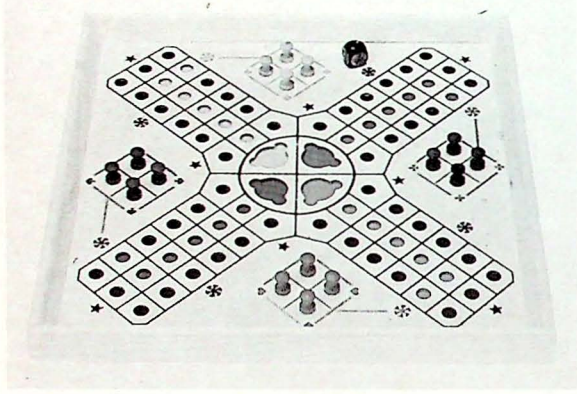
Jugendwerk der Deutschen Shell



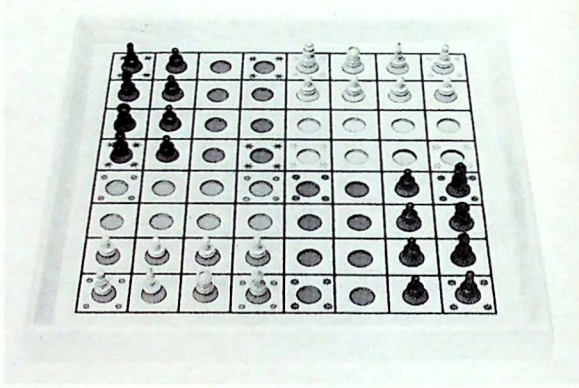
„*Abra*"-*Spiele:* Seega, *ein uraltes ägyptisches Kriegsspiel*



Tablut, *ebenfalls ein Strategiespiel*



Ludo, *eine dänische Mensch-ärgere-dich-nicht Version*



Shaturanga, *wahrscheinlich die älteste Form des Schach*

besitzen, wenn kein Spieler mehr ziehen kann.

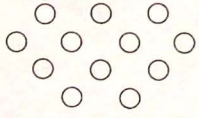
Con-tac-tix ist zu erwähnen, ein Vorläufer zu u. a. *Alex Randophs Twixt*. Hier wie dort, wenn auch ohne Rösselsprung-Setzvariante und ohne Verbindungen mehrerer Spielfiguren, geht es darum, zwei Randseiten lückenlos miteinander zu verbinden.

Ein ganz besonders großes Verdienst hat sich *Piet Hein* dadurch erworben, daß er das klassische *Nim*-Spiel im Grunde wieder spielbar gemacht hat, eines der ältesten Spiele der Welt, wenn nicht gar das älteste. Zur Erinnerung: Bei Nim wird mit 12 Steinen, Streichhölzern, Gummibärchen, Münzen o. ä. gespielt, die in Gruppen zu 3, 4 und 5 ausliegen. Abwechselnd ziehen die beiden Spieler von einer der Gruppen so viele Steine wie man will; mindestens einen, höchstens die ganze Gruppe. Wer den letzten Stein nehmen muß, hat verloren.

Anfang dieses Jahrhunderts gelang es dem französisch-amerikanischen Mathematiker *Charles Leonhard Bouton*, ein System zu finden, eine mathematische Formel, mit Hilfe derer man den gewinnbringenden Zug bzw. die zum Sieg notwendigen Züge errechnen kann. Der Spielwert von *Nim* war dahin.

Piet Hein machte sich daran, *Nim* so zu verändern, daß die Formel nicht angewandt werden konnte, und es entstand *Nimbi*. Bis heute ist es keinem Mathematiker gelungen, ein System zu finden, das in jeder Situation den Sieg garantiert.

Nimbi sieht so aus:



Jedes Stäbchen gehört zu einer horizontalen und zwei diagonalen Reihen. Man darf, wenn man am Zug ist, in einer der drei Richtungen so viele Stäbchen wie man will, entfernen, mindestens ein Stäbchen, maximal eine ganze Reihe, nie aber darf sich ein Zwischenraum befinden zwischen den in einem Zug entfernten Stäbchen. *Nimbi* ist eine begeisternde geistige Herausforderung.

Prima, prima, ist man vielleicht schon jetzt geneigt zu sagen in Anlehnung an den bekannten Käse-Werbespruch „Prima Käse aus Dänemark!", aber es kommt noch besser.

Es gibt nämlich – o Wunder! – in der Tat einen dänischen Spiele-Hersteller, der übrigens sogar bereits in der Bundesrepublik bei Insidern bekannt ist durch seine Spiele, die man häufig in anderen Ausführungen als seinen nicht bekommen kann. *Arne Brandt* heißt er, mit Sitz in Odense, und seine Spiele haben als *Abra*-Spiele einen schon jetzt herausragenden Namen. Vor 11 Jahren hat es angefangen mit den ersten Abra-Spielen, und zur Zeit befinden sich über 60 Spiele im Programm; eine stolze Zahl. *Arne Brandt* erfindet keine Spiele selbst, sondern blättert in alten Spielebüchern auf der Suche nach zumeist taktisch-strategischen Klassikern, die keiner der großen, etablierten Hersteller zu fertigen sich traut. Die Umsetzung in ein spielbares, greifbares Etwas fällt ihm nicht schwer, denn er kann sich orientieren an den Spielen, die er bereits realisiert hat. Der rote Faden der meisten Abra-Spiele ist die exklusiv anmutende und dennoch ungewöhnlich preiswerte Holzausführung: eine mehrschichtige Spielplatte wird durch einen in seiner Einfachheit schönen Holzrahmen eingefaßt, und in fast allen Fällen verwendet Arne Brandt kleine Holz-Pöppel als Spielfiguren, die in die Spielfeld-Mulden hineinpassen.

Spiele-Freaks müßten eigentlich aus Ah's und Oh's kaum herauskommen, wenn sie erfahren, daß es als *Abra*-Spiele u. a. Klassiker wie *Die 30 Stufen, Kämpfende Schlangen, Tablan, Seega, Tablut* und *Shaturanga* gibt, nicht selten zwar mit etwas dürftigen deutschen Anleitungen versehen, die so ab und zu manches offenlassen, aber es gibt ja Spielebücher mit ausführlichen Beschreibungen.

Ein spielerischer Leckerbissen ist z. B. das schon erwähnte *Shaturanga*, die älteste Form des

Wir informieren über das 4. Vermögensbildungsgesetz:

VOLKSFÜRSORGE-INFORMATION

LEBENSVERSICHERUNG

Vermögensbildung von 624 Mark auf 936 Mark erhöht.

Die vermögenswirksame Lebensversicherung der Volksfürsorge ist jetzt attraktiver denn je!
Denn sie allein bietet vom ersten Tag an vollen Versicherungsschutz plus hohe Rendite.

Geringer Eigenaufwand.

Der Arbeitgeber erbringt im allgemeinen vermögenswirksame Leistungen, so daß Sie – je nach Tarifvertrag – bei voller Ausschöpfung des Anlage-Höchstbetrages von 936 DM jährlich nur den Restbetrag dazuzahlen.

Sprechen Sie mit einem unserer 35.000 Mitarbeiter. Er berät Sie gern.

Keine Sorge –
Volksfürsorge
Wir haben für alles eine Lösung

Gutschein

Sb

☐ *für Informationsmaterial zur Vermögensbildung,*
☐ *über die gesamte Volksfürsorge-Angebotspalette,*
☐ *für eine kostenlose und unverbindliche Beratung.*

Name: _____ *Alter:* _____

Straße: _____

PLZ: _____ *Ort:* _____

Gutschein auf frankierte Postkarte kleben und senden an:
Volksfürsorge, Postfach 10 64 20, 2000 Hamburg 1, Abtlg. zva.

Der Heißluftballon »D-WÜRTTFEUER« startete am 7. Januar 1982 zu seiner ersten Fahrt und trägt seitdem über Stadt und Land den Namen einer großen Versicherung: Württembergische

Württembergische Feuerversicherung AG – dieser Name steht seit über 150 Jahren für Versicherungsschutz im privaten und im geschäftlichen Bereich.
Württembergische – das bedeutet sachkundige Beratung, persönliche Betreuung der Kunden und schnelle Hilfe im Schadenfall.

Württembergische – denn Versicherungen sind Vertrauenssache.
Deshalb sollten auch Sie über den Schutz und die Sicherheit, die Sie für sich, für Ihre Familie, für Auto, Heim und Haus und Ihr Geschäft brauchen, mit einem erfahrenen Fachmann der Württembergischen sprechen.

Bitte wenden Sie sich an unseren Mitarbeiter in Ihrer Nähe. Die Anschrift steht im Telefonbuch unter Württembergische.

Württembergische

Den Heißluftballon gibt es kostenlos als Bastelbogen.
Postkarte genügt
an die Württembergische Feuerversicherung AG
Postfach 60 · 7000 Stuttgart 1

Schachspiels, noch dazu für bis zu 4 Personen. Es gibt Schiffe, Bauern, Pferde, Elefanten und Könige, die festgelegten Würfelaugen zugeordnet sind. Es muß immer die erwürfelte Figur ziehen, ob dies nun von Vorteil oder Nachteil ist; gegebenenfalls verfällt ein Zug. Bereits geschlagene Könige können im Tauschverfahren wieder ins Spiel gebracht werden; der Thron, d. h. das Ausgangsfeld eines Königs, hat eine zentrale Bedeutung, und man kann ein Spiel einfach, zweifach oder gar vierfach gewinnen, je nachdem, wie erfolgreich man seine Figuren, allen voran den König, einsetzen kann.

Taktik- und Strategiespiele-Fans müßten *Tablan, Tablut* und *Seega* eigentlich zu einem Muß erklären, beziehen sich doch viele modernere Spiele mehr oder weniger deutlich auf diese Spiele.

Bei *Seega* ist das quadratische Spielbrett auf allen Feldern mit den Spielsteinen der beiden Spieler besetzt, mit Ausnahme des Mittelfeldes. Abwechselnd zieht man mit jeweils einem Stein ein Feld weiter, um gegnerische Steine zwischen eigenen einzuschließen und damit vom Brett entfernen zu können.

Bei *Tablan* versucht man mit Hilfe spezieller Würfelhölzer, möglichst viele Steine so nahe wie möglich an die gegnerische Startreihe zu bekommen.

Tablut ist ein gern variiertes Spiel, da in ähnlicher Form Anfang der Sechziger Jahre von *Alex Randolph* als *Breakthru* bei 3M erschien. Russen und Schweden spielen die Hauptrolle in diesem Spiel, dargestellt als blaue und rote Pöppel. Der Schwedenspieler gewinnt, wenn sein König ein Randfeld erreicht, während die Russen eben diesen König schlagen müssen.

Einen internationalen Touch haben sie alle, die *Abra*-Spiele. Dazu zählt das indische *Carrom* (siehe zu *Carrom* auch Bericht in diesem Heft) ebenso wie das wahrscheinlich im 1. Weltkrieg in Deutschland entstandene *Marinespiel,* bei dem jeder Spieler Jäger, Kreuzer und U-Boote besitzt, die sich durch ihre Schlagkraft und Bewegungsart unterscheiden. Mit der *Wache der Königin* und *Ringo* befinden sich zwei weitere, weitgehend unbekannte Spiele im Programm, das natürlich abgerundet wird durch Familienspiele wie *Ludo* (da haben wir's schon wieder!), *Gänsespiel, Schlangen und Leitern* oder eine von den Ravensburgern genehmigte, weil auch sie begeisternde *Malefiz*-Holzausführung.

Piet Hein darf nicht fehlen; so ist er vertreten mit dem Soma-Würfel, der aus 7 Grundelementen besteht, und mit dem *Polygonspiel,* bei dem eine zusammenhängende Kette von Steinen von der einen Seite des Brettes bis zur entgegengesetzten Seite gebildet werden muß.

Mich hat ein *Abra*-Spiel, das sich von den anderen völlig unterscheidet, ganz besonders begeistert: *Kim Colour* (Autor: *Armand Jammot*). Es ist als Kinderspiel, als *Memoryvariante,* konzipiert, wendet sich in seiner schwierigsten Spielform aber durchaus an Erwachsene, die mit diesem Spiel die grauen Zellen kräftig trainieren können.

In einem Holzrahmen befinden sich 5 Stangen; an ihnen aufgereiht, wie Schaschlik-Happen, drehen sich 5mal 5 Holzwürfel, jeder an 4 Seiten mit jeweils einem von 5 Symbolen bedruckt. Die Würfel werden mit dem Handrücken gemischt, man schaut sich die entstandene, immer wieder andere Konstellation z. B. eine Minute lang an, und dann beginnt erst die Herausforderung.

Ein Deckel mit den Würfelpositionen zugeordneten Vertiefungen wird auf die Würfel gelegt, und der Spieler (oder auch mehrere, je nach Vereinbarung) beginnt, das darunter liegende Muster in Form von Holzsteinen, die mehrfach die Symbole aufweisen, nachzulegen – ein schwieriges Unterfangen! Jüngere Kinder können zuständig sein für z. B. nur ein bestimmtes Symbol, so daß sie sich die Lage dieser Symbolwürfel leichter einprägen können. *Kim Colour* halte ich für eine der ganz großen Spielebereicherungen der letzten Jahre.

Abra-Spiele – das ist ein kleiner, sympathischer Familienbetrieb; das sind Spiele, die von A bis O in Eigenregie mit einer Sorgfältigkeit hergestellt werden, die man vielleicht vor Jahren mit deutscher Gründlichkeit hätte charakterisieren können. Spiele von *Peter Pallat* und anderen Autoren werden 1985 hinzukommen, wie *Arne Brandt* versichert; das bestätigt den Enthusiasmus dieses Herstellers, dem man anmerkt, mit wieviel Herz er bei der Sache ist.

Spiele aus Dänemark – nicht häufig zu finden, doch es gibt sie, und sie sind die intensivste Suche wert.

Abra-Spiele:
Skandinavisk Vare Import
39 Juelsmindevej
DK–5200 Odense V.
Dänemark

Unsere Leseraktion Wählen Sie das beliebteste Spiel

Es ist wieder soweit!

Die *SpielBox* möchte auch in diesem Jahr wieder von Ihnen wissen: Welche Spiele haben Ihnen 1984 am besten gefallen, mit welchen haben Sie persönlich am liebsten gespielt? (Die Vorjahressieger *Scotland Yard* und *Hase und Igel* können allerdings nicht mehr in die Wertung genommen werden.)

Und: Welches Spiel hat Ihnen überhaupt nicht gefallen?

Es lohnt sich mitzumachen, weil wir wieder 100 wertvolle Preise unter allen Teilnehmern auslosen werden.

Um Ihnen die Teilnahme an dieser Wahl noch einfacher zu machen, enthält der hintere Teil dieser Kartonbeilage (Seite 45/46) eine vorgedruckte Postkarte.

Wenn Sie diesen Vordruck nicht mehr benutzen können, weil er vielleicht schon herausgerissen worden ist, nehmen Sie eine normale Postkarte und vermerken:

1. Ihr liebstes Spiel '84
2. Ihr zweitliebstes Spiel '84
3. Ihr drittliebstes Spiel '84 und
4. Das Spiel, das Ihnen gar nicht gefällt.

Die Karte muß bis spätestens 31. 12. 1984 im Postkasten gelandet sein (Poststempel).

Unsere Adresse: *SpielBox*, „Leseraktion", Postfach 200910, 5300 Bonn 2.

Die Auszählung nehmen wir unter neutraler Aufsicht vor und werden Ihnen dann in Heft 1/85 der *SpielBox* (Erscheinungstermin: 1. Februar) das Ergebnis Ihrer Wahl mitteilen:

Die Rangliste der 20 beliebtesten Spiele und der fünf unbeliebtesten Spiele des Jahres 1984.

Vielleicht haben Sie dann auch einen der Preise gewonnen

Die Trophäe für den Hersteller des beliebtesten Spiels – eine farbige Originalzeichnung von Rabenau – hier die Trophäe des letzten Jahres (aus technischen Gründen nicht farbig) – werden wir auf der Nürnberger Spielwarenmesse überreichen.

Wir sind gespannt auf Ihre Entscheidung und wünschen viel Glück bei der Auslosung folgender Preise:

1. Preis
Eine Wochenendreise nach London für zwei Personen; drei Tage; Unterbringung in gutem Hotel; Stadtrundfahrt usw.

2. Preis
Ein Schachcomputer

3.–10. Preis
Je ein Paket mit Spielen im Werte von DM 100,–

11.–50. Preis
Je ein Spiel im Werte von DM 50,–

51.–100. Preis
Fünfzig Trostpreise

Die Preise werden im Januar 1985 unter notarieller Aufsicht unter allen Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jetzt 6 x im Jahr

Im Herbst 1981 haben wir angefangen, mit der einzigen Spielezeitschrift in einem deutschsprachigen Land. Zunächst mit vier Ausgaben pro Jahr.

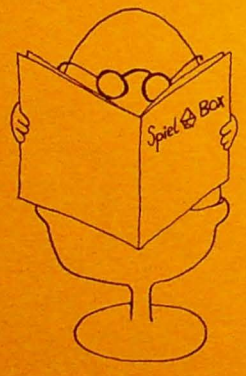
Unser Experiment war ein Erfolg. Die Zahl der Spieler und Spielbegeisterten wächst, denn Spielen ist eigene Aktivität. Direkte Kommunikation – Freizeit alternativ. Und damit Ausdruck eigener Freiheit.

Es gibt eine Fülle von Informationen auf dem Spielemarkt, immer mehr und immer neue Spiele. Darum erscheint die SpielBox ab 1985 sechsmal im Jahr.

Werden Sie jetzt selbst aktiv und abonnieren Sie die **SpielBox** (Bestellkarte Seiten 45/46), dann erhalten Sie ab 1985 alle zwei Monate ein Heft, das alles bringt, was auf dem Spielesektor passiert.

Sechsmal im Jahr:

- Besser spielen mit Vorschlägen und Varianten
- Aktuelles vom Spielemarkt, Kritiken, Besprechungen
- Bücher zum Spielen
- Rätsel und Aufgaben
- Das Spiel zum Herausnehmen
- und, und, und. . .



Der **SpielBox**-Geschenk Tip:

Verschenken Sie ein **SpielBox**-Jahresabonnement zum Preis von DM 33,60. Der von Ihnen Beschenkte erhält eine schöne Karte und alle zwei Monate die **SpielBox.** Also für ein ganzes langes Jahr gute Erinnerung.

Schreiben Sie an die **SpielBox** und nennen Sie uns die Anschrift, an die wir in Ihrem Auftrag die **SpielBox** schicken sollen.

Und hier noch zwei wichtige Informationen:

Es gibt sie wieder: die allererste **SpielBox**-Ausgabe

Auf Grund der großen Nachfrage haben wir die erste **SpielBox** vom Oktober 1981 noch einmal neu aufgelegt. Sichern Sie sich Ihr Exemplar, bestellen Sie noch heute die allererste **SpielBox**-Ausgabe (Bestellkarte Seite 45/46) zum Preis von DM 5,60.

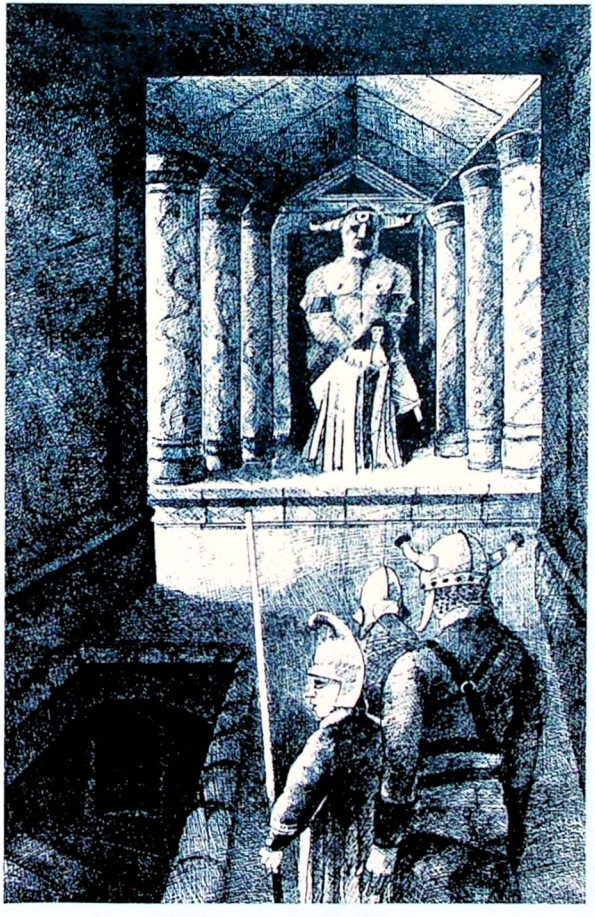
Die **SpielBox** Sonderausgabe zu den Deutschen Spielertagen '84 mit Programmübersicht, Informationen, Spielbesprechungen und vielem mehr ist noch lieferbar zum Preis von DM 5,— (Bestellkarte Seite 45/46)

Bodo

Ein Fortsetzungsabenteuer von Eberhard von Staden, bei dem Sie den Fortgang mitbestimmen

Was ist bisher passiert? Bodo und seine beiden Begleiter Erdmann und Volker sind im Sturm mit ihrem Schiff gekentert. Sie können sich jedoch in den Hafen der sagenhaften Stadt Korphaan retten. In einer Taverne stärken sich unsere drei Helden. Sollen Sie der Aufforderung eines Fremden Folge leisten und mit zum Khorph, dem Turm der Bruderschaft kommen, oder aber sollen sie dem vermeintlichen Mörder eines Tavernengastes folgen. Zu allem Überfluß spürt Volker auch noch, wie eine magische Kraft sie zu etwas heranzuziehen versucht. Sollen sie folgen?

Unsere Leser haben sich entschieden. Hier folgt der zweite Teil. Und am Ende können Sie wieder bestimmen, wie es weitergehen soll! Schicken Sie eine der drei Möglichkeiten (A–C) bis zum 20. 11. 84 auf einer Postkarte an Eberhard von Staden, Mozartstr. 5, 6057 Dietzenbach. *Das Ergebnis lesen Sie in der nächsten* SpielBox.



Es gibt gewisse Grundsätze im Land der Fantasy, über die sich auch die gewaltigsten Helden so leicht nicht hinwegsetzen. Ein solcher Grundsatz ist: Schlage nie leichtfertig den Rat eines blaßhäutigen Barden in den Wind. So zögerte Bodo, der schon mit gezücktem Schwert dem Meuchelmörder nachstürzen wollte, wirft einen verächtlichen Blick auf die waffenklirrende Stadtwache, die ihm den Weg zur Tür versperrt, und hechtet mit einem Riesensatz durch das offene Tavernenfenster in den Schmutz der finsteren Gasse. Einen Augenblick später ist ihm Volker auf dem gleichen Weg gefolgt. Bodo rappelt sich hoch und kann den etwas zu kurz geratenen Erdmann gerade noch im letzten Moment vor den Schwertspitzen der Stadtwache über das Fenstersims ziehen.

Jetzt heißt es die Beine in die Hand genommen und ein paar Straßenecken zwischen sich und die Verfolger gebracht. So landen unsere drei Helden etweas atemlos in einer schmalen finsteren Gasse, von der sie beim besten Willen nicht sagen können, wo sie sich in diesem trostlosen Nest Khorphaan befindet. Vorsichtig lauschen sie in die Nacht hinein, aber nichts rührt sich. Nur das vertraute Krächzen eines schlaflosen Greifs durchbricht die Stille: Die Verfolger sind abgeschüttelt, Bodo, Volker und Erdmann atmen erleichtert auf.

„Wie ist es, spürst Du noch den Ruf?" Bodo hat Volker die Hand auf die Schulter gelegt. Der Barde runzelt die Stirn. „Es ist sehr schwach. Von dort drüben, glaube ich." Die Abenteurer machen sich, so lautlos wie möglich in die Schatten der Häuser gedrückt, in die angegebene Richtung auf den Weg. Nach ein paar Minuten erreichen sie eine Straßenkreuzung. „Und wohin jetzt?", fragt Bodo zu Volker gewand. Doch der Barde hört und sieht nichts mehr. Mit glasigem Blick stolpert er wie an einem Seil gezogen voran. Da bleibt seinen Begleitern nur, ihm mit vorsichtigem Abstand zu folgen.

Nach einigem recht planlosem Herumirren wachsen plötzlich die Umrisse eines seltsamen Gebäudes aus der Nacht: Ausgetretene Stufen führen zu einer von baufälligen Säulen getragenen Vorhalle. Aus einer angelehnten Tür fällt zitternder Fackelschein nach draußen und man hört gedämpftes Gemurmel in einer fremden Sprache. Es gibt in Khorphaan jede Menge Göttinnen und Götter und beileibe nicht alle davon sind für einen Durchschnittsabenteurer der geeignete Umgang. So versuchen Bodo und Erdmann verzweifelt, Volker mit Gewalt zurückzuhalten, ihn am Betreten des Tempels zu hindern. Doch der hochgewachsene Künstler mit den schmalen Knochen entwickelt in seiner Trance übermenschliche Kräfte. Schon ist er an der Tür, stößt sie auf und schleift seine beiden anhänglichen Begleiter hinter sich her über die Schwelle.

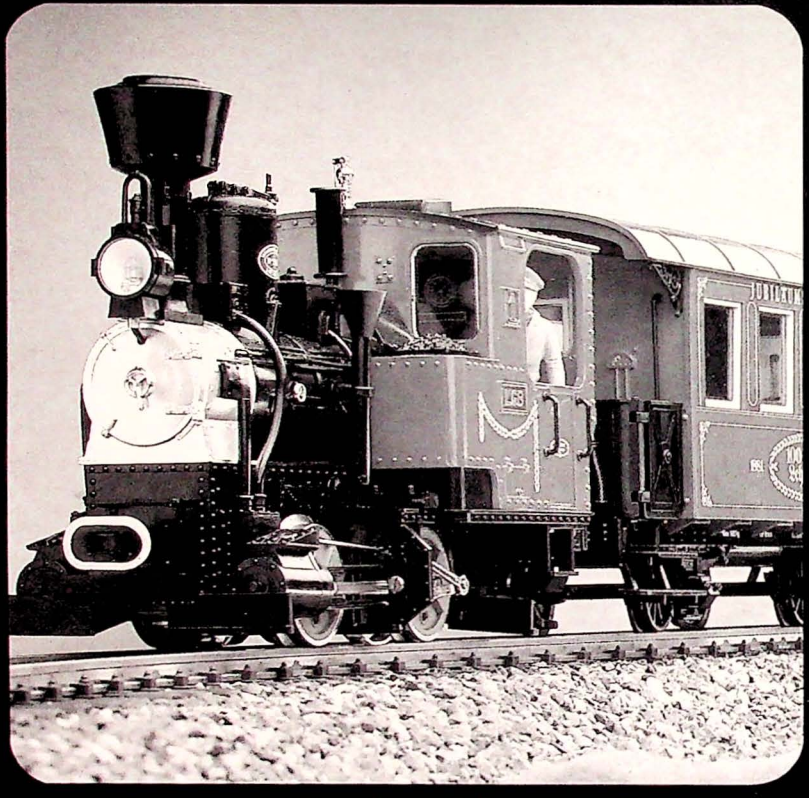
Das Innere des Tempels wird von sechs rauchenden Fackeln in ein ungewisses Licht getaucht. An der Rückseite des Raumes erhebt sich eine riesenhafte Statue, über die flackernd die Schatten des Priesters huschen. Gebannt starren unsere Helden auf die Gestalt in ihrem safranfarbenen Kleid, die zwischen zwei gewaltigen rauchenden Messingkübeln die Arme hochgereckt hat und nun zu ihnen spricht: „Tretet näher, tapfere Fremdlinge, die ihr meinem Ruf endlich gefolgt seid. Vor euch steht Dolphien, der . . ."

„NEIN!" – ein fast tierischer Schrei zerreißt die unwirkliche Atmosphäre. „Rettet euch! In Draganoxels Namen – rettet euch!" Erschreckt blicken sich die Helden um. In einer durch Säulen halbverdeckten Nische hängt eine gräßlich zugerichtete Gestalt in Ketten an der Wand.

Jetzt ist guter Rat teuer: Flüchten (A) oder Dolphiens eigentlich nicht unfreundlicher Einladung folgen (B)? Doch was zerrt dieser Zwerg da dauernd Bodo am Rock? „Da. Siehst du die Treppe?" Erdmann hat eine schmale in die Tiefe des Tempels führende Treppe entdeckt. Endlich ein Weg in die Unterwelt – ein Zwerg kann da kaum widerstehen. Aber Bodo (C)?

L·G·B®

Lehmann-Groß-Bahn · The Big Train
Baugröße G (II m) · Spurweite 45 mm



Kennen Sie den blauen Zug von Lehmann?

Als limitierte Sonderserie jetzt bei Ihrem Fachhändler eingetroffen.

Ernst Paul Lehmann, Patentwerk, D-8500 Nürnberg 1

L·G·B®

Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen haben sich nach dem Urteil unserer Leser zu einem tragenden Element der *SpielBox* entwickelt. Sie finden auch in der Fachwelt eine große Beachtung. Auch für dieses Heft gilt wie üblich:

Bewertung: Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 69.

Einfach/Schwierig: Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl" umschreibt.

Verpackung: Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflussen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit der Sprache.

Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

Spielidee: Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

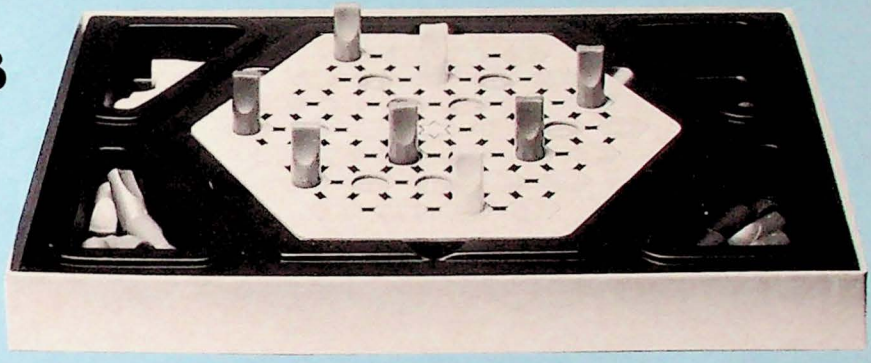
Preise: Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,– IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–

Gesamturteil: (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganze Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht: Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

Topstar

Köpfchen muß man haben

Erfinder: nicht bekannt
Verlag: Spear-Spiele
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 20 Minuten



Die Spielsteine sind bekannt aus z. B. älteren ASS-Spielen, die Spielidee aber ist neu, nur wem wir sie zu verdanken haben, verschweigt auch dieser Hersteller unseligerweise. *Topstar* ist kein Dieter Thomas Heck-Spiel und hat auch nichts mit Schlagerwissen oder Gesangsdarbietungen zu tun, sondern es ist ein reizvolles taktisches 2-4-Personenspiel, das auf vier Spielplan-Ebenen gespielt wird.

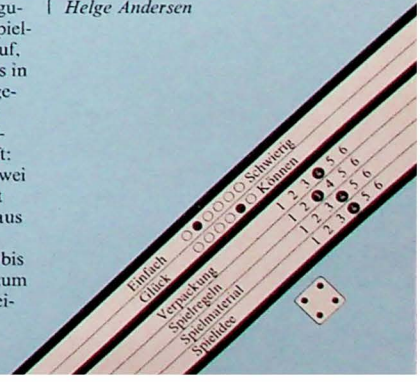
Zunächst hat man nur die oberste Spielplan-Fläche vor sich, wie auch die nachfolgenden bestehend aus 37 sechseckigen Feldern, die jeweils 1–4 Punkte aufweisen. Nachdem die Spieler ihre – je nach Teilnehmerzahl – 4–9 Spielsteine auf den Randfeldern plaziert haben, wird abwechselnd je ein Stein gezogen, und zwar geradlinig um die Zahl der Felder weiter, die angezeigt wird durch die Punktzahl des Feldes, auf dem der Stein zuletzt stand. Die 10 Steine, die auf diese Weise auf Felder gelangen, die, mit Löchern versehen, bereits zur unter der ersten liegenden zweiten Spielplan-Ebene zählen, haben das erste Teilziel erreicht. Jetzt wird nämlich die erste Ebene vorsichtig mit den verbliebenen, ausgeschiedenen Spielsteinen abgehoben, und das Spiel setzt sich auf Ebene 2 fort.

Man sollte sich genau gemerkt haben, welche Punktwerte die Felder aufweisen, auf denen sich – wenn überhaupt noch! – eigene Steine befinden, um mit möglichst gezielten Zügen die immer spärlicheren Lochfelder zu erreichen, die zur nächsten Ebene führen. Ebene 3 wird nur noch für 7, Ebene 4 sogar nur für 3 Spielsteine freigegeben, bis es schließlich einem Stein gelingt, das zentrale *Topstar*-Feld zu erreichen und damit das Spiel siegreich zu beenden, es sei denn, es befinden sich bereits vorzeitig nur noch Spielsteine eines einzigen Spielers auf einer Ebene.

Topstar ist ein ansprechendes, unterhaltsames Spiel auch schon für Jüngere mit mehrfach sich wiederholenden Spannungselementen, bei dem der Merkfähigkeit eine wesentliche Bedeutung zukommt. Allerdings trübt ein kleiner Schönheitsfehler den guten Gesamteindruck: die 4. Spielplan-Ebene weist eine Falle auf, die dem Spieler, der sie bereits in einem früheren Spiel kennengelernt hat, gegenüber „Anfängern" einen vielleicht spielentscheidenden Vorteil verschafft:

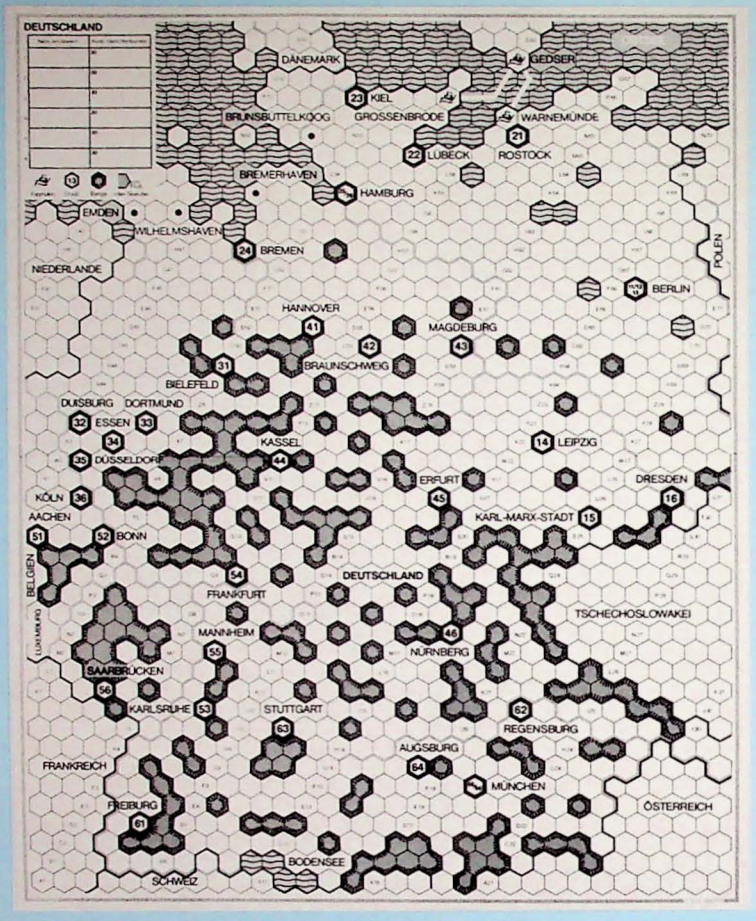
Zieht man auf eines von zwei 4-Punkte-Feldern, so befindet man sich in einer Sackgasse, aus der man nicht mehr herauskommt, in der man nur noch bis an sein Lebensende oder bis zum Spielgewinn eines anderen Steines zwischen diesen beiden Feldern hin- und herpendeln kann. Da hilft einem auch das mittlere Sternfeld einer jeden Ebene nichts, von dem aus man in eine beliebige Richtung bis zu 3 (nicht 4, wie es in der Anleitung falsch heißt) Felder weit ziehen kann. Abhilfe des Übels: einen der 4 Felderpunkte streichen oder übermalen!

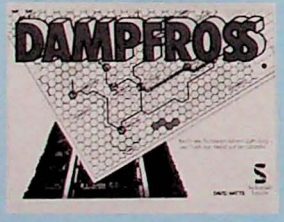
Helge Andersen



Dampfroß
Verbesserte Ausgabe

Erfinder: Dave Gwynn Watts
Verlag: Schmidt Spiele
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 60 bis 90 Minuten





Railway Rivals, das der walisische Lehrer Dave G. Watts lediglich für den Geographieunterricht seiner Schüler entwickelt und lange Zeit nur im Selbstverlag herausgegeben hat, ist als *Dampfroß* zuerst bei Bütehorn und jetzt auch bei Schmidt Spiele herausgekommen.

Bis zu sechs Personen können sich beteiligen. Sie bauen in einer ersten Spielphase als Bahnpioniere mit Denk, Raffinesse und etwas Glück möglichst lange Strekken, um mit ihnen viele Städte zu verbinden, die sie dann in der zweiten Spielphase schnell und kostengünstig anfahren können.

Für jede Partie wählt man von den vier Landkarten eine aus: Deutschland, Frankreich, USA Ost- oder USA West-Staaten. Jede von ihnen ist von einem Netz aus Sechsecken überzogen, deren Mittelpunkte mittels Farbstift verbunden werden, wenn man seine Bahnlinie legt. Der Würfel und das Gelände bestimmen jeweils, wie weit einer seine Gleise vorantreiben darf: Flüsse und Berge bilden Hindernisse, die man nur mit mehreren Würfelaugen überwinden kann.

Jeder erhält auch ein kleines Betriebskapital. Daraus sind an die Konkurrenten Zahlungen zu leisten, wenn man die eigene Strecke an eine fremde anschließt, sie kreuzt oder im gleichen Feld parallel zu ihr weiter baut. Andererseits bekommt man einen Bonus, wenn man eine Stadt neu ins Bahnnetz einbezieht.

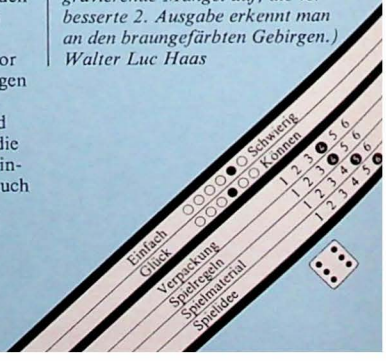
Um Geld geht es dann auch in der Betriebsphase – und das größte Kapital bestimmt schließlich den Sieger: Mehrmals werden jeweils zwei Städte ausgelost, zwischen denen nun die Züge verkehren. Wer durch Würfelpunkte am schnellsten ans Ziel gelangt, streicht eine Prämie ein.

Allerdings kann er dabei nicht einfach die kürzeste Route wählen: er muß möglichst große Teile der Fahrt auf eigenen Gleisen zurücklegen – schon weil für jedes Benützen einer fremden Linie Gebühren zu entrichten sind.

Jetzt erweist sich, wer zuvor die geschicktesten Verbindungen gelegt hat, mit denen sich die wichtigsten Städte schnell und leicht erreichen lassen – und die vielleicht auch Einnahmen bringen, weil sie wohl oder übel auch die Gegner benutzen werden.

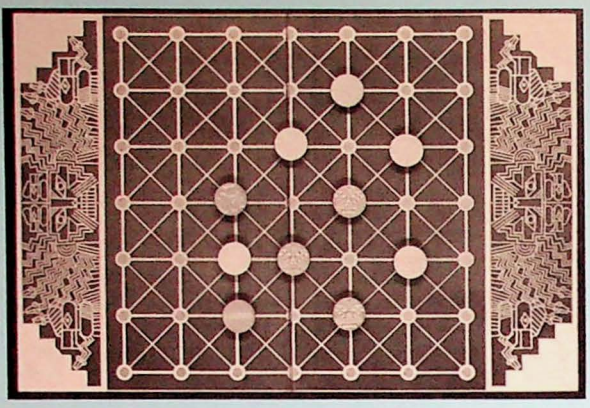
Neben etwas Würfelglück entscheidet so vor allem geschicktes Planen über den Ausgang des Spieles, das fast jedes Mal anders und bis zum Ende spannend verläuft. Durch die vier verschiedenen Landkarten, die unterschiedliche Strategien erfordern, ist für weitere Abwechslung gesorgt, so daß wohl nicht nur Eisenbahnfans daran ihre helle Freude haben werden.

(Anmerkung: Die 1. Auflage von Schmidt weist in den Karten gravierende Mängel auf; die verbesserte 2. Ausgabe erkennt man an den braungefärbten Gebirgen.)
Walter Luc Haas



Komm mit!
Die Milch macht's.
Kühl. Kernig. Große Klasse.
BESTELL-COUPON
Für alle, die in Schwung bleiben wollen:
Farbig, informativ und interessant: Bestell-Nr. 026 701
das 64-seitige Milch-Lexikon.
Name
Straße
PLZ/Ort
Bitte 4 x 80 Pf-Briefmarke einsenden an
Centrale Marketinggesellschaft
der deutschen Agrarwirtschaft mbH
Kennwort: Milch, Postfach 1111, 4804 Versmold.
Weitere Informationen über Bildschirmtext BTX-Nr. • 12229 #.
4 ZSB 4
CMA

Inka
Ambivalente Kräfte



Erfinder: Johann Rüttinger
Verlag: Noris
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 1/2 Stunde

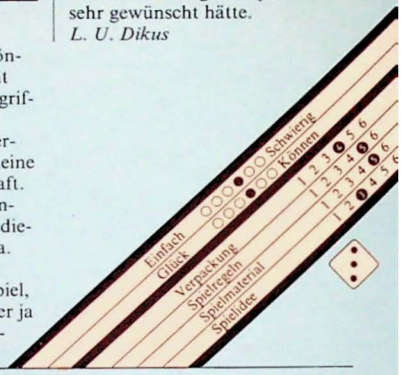
Bei der Anfertigung der Kartondeckel und Regelheft zierenden Aufnahme kann der Erfinder von *Inka* nicht dabei gewesen sein. Da sitzen doch tatsächlich zwei stilecht ausstaffierte Indios nebeneinander, so daß sie sich munter in die Steine gucken können, von denen außerdem schon viel zu viele, zum Teil sogar offen ausgespielt sind. Und der Fotograf hat sich offenbar auch nicht der Mühe unterzogen, die Spielregeln wenigstens einmal kurz zu überfliegen. Die besagen nämlich folgendes.

Die Spieler sitzen einander gegenüber und stellen ihre 15 Spielsteine auf Holzbänkchen, damit sie vom Gegner nicht eingesehen werden können. Schrittweise bringt jeder fünf Steine verdeckt ins Spiel mit dem Ziel, eine sogenannte Pyramide zu bauen. Das sind vier Steine im Quadrat und einer in dessen Mittelpunkt, wobei zum Gewinn mindestens drei Steine dasselbe Symbol tragen müssen. Eigene Steine können versetzt und ausgetauscht oder gegnerische Steine angegriffen werden. Geschlagen wird nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, das heißt, die Spielsteine haben ambivalente Schlagkraft. So besiegt der Puma den Kondor, dieser die Schlange und diese ihrerseits wieder den Puma.

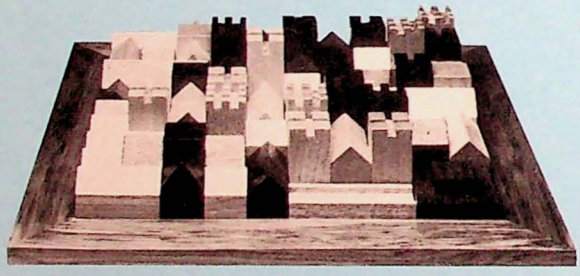
Ein geschlagener Stein kommt endgültig aus dem Spiel, während der jetzt dem Gegner ja bekannte stärkere Stein möglichst bald ausgetauscht werden sollte, weil er sonst allzu leichte Beute bei einem erneuten Angriff werden könnte. Bisweilen ist es besonders raffiniert, wieder dasselbe Symbol zu wählen, wie überhaupt ständig geblufft werden muß.

Von der Aufgabenstellung her ist *Inka* durchaus nicht ohne Reiz. Wie bei seinem Erstling *Der schwarze Prinz* (SpielBox 4/83, 34) hat der Autor verschiedene Spielprinzipien geschickt miteinander kombiniert. Doch irgendwie will keine richtige Atmosphäre aufkommen, die man sich doch auch wegen der schönen Ausstattung des Spiels so sehr gewünscht hätte.

L. U. Dikus



Cathedral
Ein Fest fürs Auge



Erfinder: Tom MacNamarra
Verlag: IQ Products
Preisgruppe: VI
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Ein paar Orte mit mittelalterlichem Stadtkern und hohem Kirchturm ermöglichen auch hierzulande noch nachzuempfinden, was es bedeutet, in der begrenzten Fläche eines ummauerten Platzes leben zu müssen. Man steht in luftiger Höhe und tief unten, klein und putzig drängen sich die Häuser zusammen. Kaum bleibt Platz für die schmalen Gassen, einen Hof oder ein Gärtchen. Und die Burg der weltlichen Obrigkeit ist eingekeilt zwischen Kirche und Gasthöfen.

Daß man aus der mittelalterlichen Enge einer Stadt ein Spiel machen kann, und das ausgerechnet in Neuseeland, überrascht. Aber ein kräftiger Schuß Merry Old England hat da wohl mitgeholfen.

Das quadratische Holzspielfeld mit seinen 10 × 10 Feldern ist von einer massiven Holzleiste eingefaßt: Die Stadtmauer. Innerhalb der Stadt stellt ein Spieler an beliebiger Stelle die Kathedrale auf, der andere Spieler beginnt, sein erstes Gebäude zu plazieren. Abwechselnd setzen die Spieler, was in eine Stadt gehört: Kneipe, Stall, Gasthof, Brücke, Platz, Nonnenkloster, Krankenhaus, Burg, Turm und Akademie. Ist alles gesetzt, gibt es in der Stadt kein freies Fleckchen mehr.

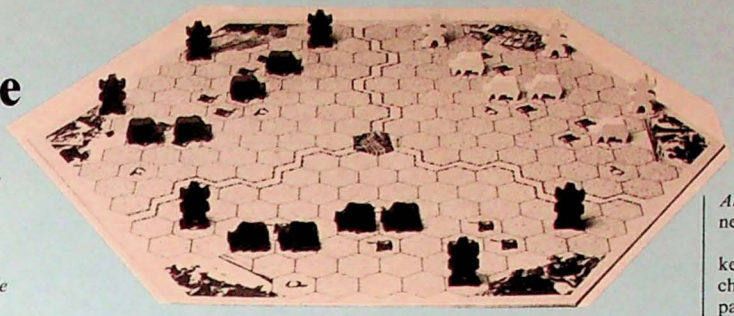
Da die Bauwerke unterschiedlich groß und verwinkelt sind, ist es schon ein Problem, alles innerhalb der Mauern unterzubringen. Aber das ist nicht der Sinn des Spiels. Es geht vielmehr darum, selber möglichst alle Gebäude aufzustellen und gleichzeitig den Gegenspieler daran zu hindern. Ein freier Platz, ursprünglich groß genug für eine Burg, wird durch ein einziges Gebäude der anderen Partei plötzlich zerschnitten und wertlos. Dagegen hilft nur, ein ganzes Stadtviertel unter Kontrolle zu bekommen. Gelingt es einem Spieler, von Stadtmauer zu Stadtmauer eine ununterbrochene Gebäudekette zu errichten, ist das eingeschlossene Viertel sein Gebiet, in dem der Gegner nicht mehr bauen darf. Befindet sich beim Einschluß des Stadtviertels nur ein fremdes Gebäude im abgegrenzten Revier, kann es herausgenommen werden. Sind es mehrere Gebäude, so verhindern sie, daß das Stadtviertel unter Kontrolle des Gegners gerät, und sie bleiben an ihrem Standort.

Also ist *Cathedral* ein raumgreifendes Spiel, eine Mischung aus *Go* und *Metropolis*. Die notwendige Taktik ist einfach zu bewältigen: Zuerst die großen Gebäude; versuchen, den Gegenspieler abzudrängen; aufpassen, daß man nicht mit nur einem Gebäude eingeschlossen wird; kontrollierte Stadtviertel ganz zum Schluß bebauen.

Ein Spiel dauert etwa zehn Minuten und führt nur zu mildem Kopfzerbrechen. Dafür ist es aber optisch ein Fest: Sicher eines der schönsten Spiele auf dem Markt.

Eberhard von Staden

Abilene
my Abilene



Erfinder: Roland Siegers
Verlag: Hexagames
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 3
Alter: 7–107 Jahre
Spieldauer: ca. 1/2 Stunde

Abilene, Abilene
prettiest town I've ever seen
women there don't treat you mean
*in Abilene, my Abilene. *)*

Dieser wehmütige Cowboy-Song gilt dem Ort Abilene, Kansas. Seit 1867 Viehverladepunkt an der Kansas Pacific Railroad und Ende des Old Chisholm Trails. Wenn die Cowboys über ihn 1000 Meilen und vier Monate lang die Longhorns nach Abilene getrieben hatten, dann erschienen die paar Holzhütten dort und die hastig zusammengezimmerten Saloons wie das Paradies. Allein in den ersten vier Jahren des Rindertreckbooms wurden in Abilene über 2 Millionen Stück Vieh umgeladen.

Im Spiel *Abilene* heißen daher die Spielsteine „Cowboys" und „Rinderherden" und das Zielfeld „Abilene". Jeder Spieler muß seine Rinder nach Abilene treiben und dort versilbern. Zusätzlich kann er versuchen seinen Mitspielern Herden abzunehmen.

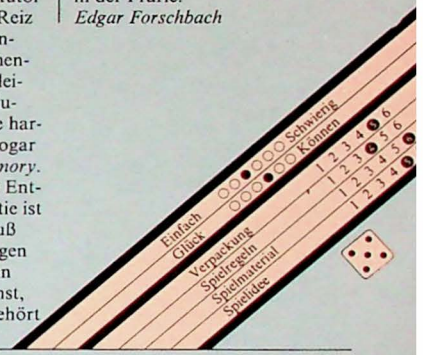
Um *Abilene* zu spielen, braucht man genau drei Spieler, eine teuflisch gute Idee. Nach den Regeln ist nämlich bei einem Zweikampf der Angreifer im Nachteil, fallen jedoch zwei über den dritten her, so ändert sich das. Es gibt also laufend Bündnisse zwei gegen einen, die aber irgendwann zerfallen und wechseln müssen, weil ja jeder für sich siegen will.

Mit äußerst sparsamem Aufwand also komponiert der Autor Roland Siegers den ganzen Reiz hinein, dessen Mehrpersonenspiele gegenüber Zweipersonenspielen fähig sind. Mit der gleichen Sparsamkeit sind die Zufalls- und die Wett-Elemente harmonisch zusammengefügt, sogar mit einem Anklang von *Memory*. Ausgewogenheit auch in der Entscheidungsfindung: eine Partie ist normalerweise bis zum Schluß offen, ohne daß Anstrengungen zu Beginn nutzlos sind. Wenn man Spiele-Erfinden als Kunst, als Können, ansieht, dann gehört *Abilene* zu den wenigen gelungenen Kunstwerken.

Eine Warnung: *Abilene* ist kein „liebes" Spiel. Die persönlichen Beziehungen zu Ihren Spielpartnern dürften nach dem Spiel eher schlechter sein als besser. Ein Spiel für Männer, die etwas einstecken können, für Cowboys, für die langen Abende draußen in der Prärie.

Edgar Forschbach

*) Abilene, Abilene
schönste Stadt, die ich je gesehn
die Frauen dort behandeln dich nicht schäbig
in Abilene, meinem Abilene.



Mandala
Strategiespiel mit Würfel

Erfinder: nicht bekannt
Verlag: Future Games Limited, Liverpool
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 1–4
Alter: ab 7 Jahren
Spieldauer: 30–60 Minuten

Bekommt man die *Mandala*-schachtel in die Hand gedrückt, so bemerkt man zuerst, daß sie zum einen fast quadratisch und zum anderen nur gut einen Zentimeter hoch ist. Viel Luft kann also nicht in ihr enthalten sein. Öffnet man sie, so findet man einen tatsächlich quadratischen Spielplan, fünf verschiedenfarbige Würfel und einige Spielsteine.

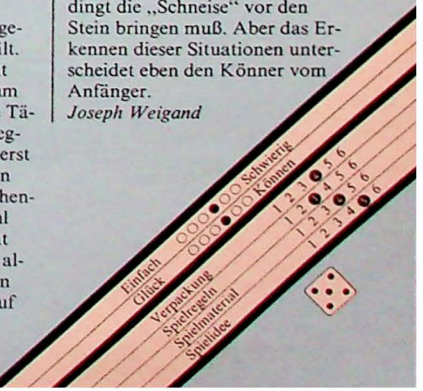
Der Plastik-Spielplan besteht größtenteils aus zehn drehbaren, konzentrischen Ringen, in der Mitte einem festen Zielfeld mit vier Eingängen und an jeder Ecke ein Startgebiet mit einer Skala zum Punktezählen. Die Ringe selbst sind in 20 Sektoren eingeteilt, von denen die Hälfte schwarz und die andere Hälfte eine von fünf Farben trägt. Der schwarze Teil der Ringe sind die „bespielbaren" Felder; der farbige Teil dient dazu, den Ringen eine bestimmte Farbe zuzuordnen, wobei es von jeder Farbe zwei Ringe gibt. Für jede Farbe gibt es einen Würfel, der die Werte 0, 1, 1, 2, 2, 3 trägt. Außerdem findet man noch für jeden Spieler sechs Spiel- und einen Markierungsstein. „Spielsteine" ist hier allerdings nicht das richtige Wort, da es sich um weiche Plastikscheibchen handelt, die nach leichtem Andrükken gut auf dem Spielplan haften.

Spielziel ist es, sechs Punkte zu erreichen, wobei man für jeden Stein, den man ins Ziel bringt, und für jeden geschlagenen Gegner einen Punkt erhält.

Der Spielablauf entspricht dem vieler Rennspiele. Reihum führt jeder Spieler die gleiche Tätigkeit durch, bis einer die Siegbedingung erfüllt. Es wird zuerst gewürfelt, dann wird für jeden Würfel ein Ring der entsprechenden Farbe die angezeigte Zahl nach rechts oder links gedreht und schließlich darf man mit allen auf dem Brett befindlichen Steinen soweit wie möglich auf den schwarzen Feldern Richtung Ziel vorrücken. Überquert man dabei einen Gegner, so ist dieser geschlagen.

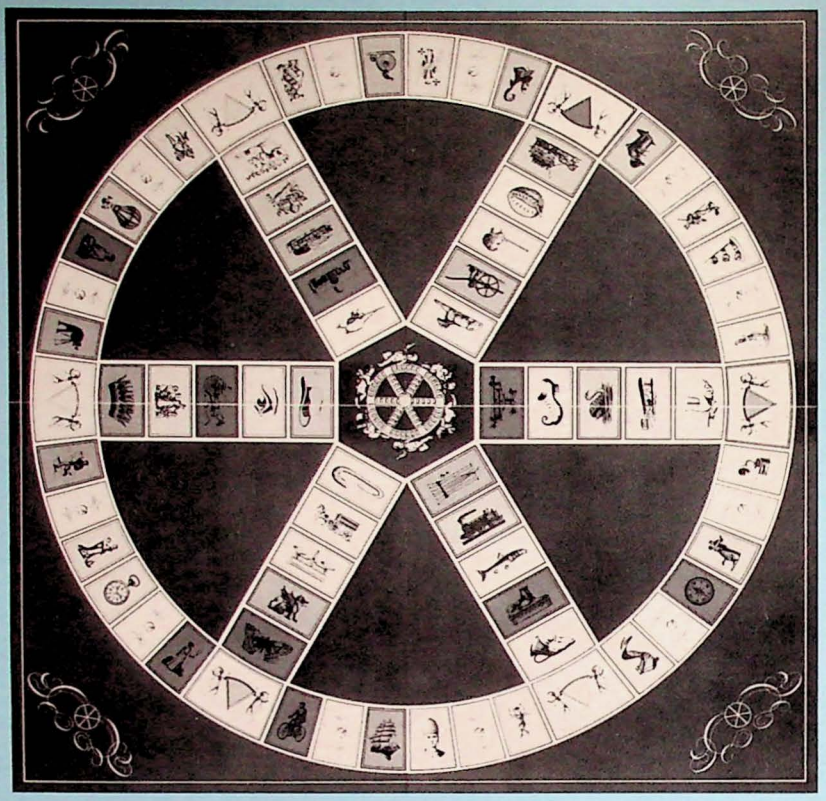
Das Ungewöhnliche an diesem Spiel ist, daß die Wahlmöglichkeiten dem Spiel eine Wendung geben, die es mehr zu einem Denk- als zu einem Glücksspiel machen. Wer sich einmal davon überzeugt hat, daß jeder Wurf, der keine Null enthält, über 1000 verschiedene Stellungen zuläßt, der wird mir glauben, daß man nicht so schnell in der Lage ist, die beste Stellung herauszufinden. Insbesondere wird häufig vergessen, daß man einen Stein zu einer offenen „Schneise" hindrehen kann und nicht unbedingt die „Schneise" vor den Stein bringen muß. Aber das Erkennen dieser Situationen unterscheidet eben den Könner vom Anfänger.

Joseph Weigand



Trivial Pursuit
Wissen ist Trumpf

Erfinder: Chris Haney und Scott Abbott
Verlag: Parker in Lizenz von Horn Abbott
Preisgruppe: V oder VI
Anzahl der Spieler: 2–36
Alter: ab 14 Jahren
Spieldauer: variiert stark



Amerika beschert dem Westen eine neue Welle – das Wissen. „Wer weiß – gewinnt" lautet der neue Schlachtruf, der das sokratische „Ich weiß, das ich nichts weiß" gleichsam verhöhnt, das am Anfang abendländischer Kultur und Bildung steht.

Nun, mit Bildung hat die Wissens-Welle nur sehr wenig zu tun, hingegen mehr mit Faktenhuberei, mit Wiedergeben von Auswendiggelerntem. Wer seine Hirnzellen gut trainiert hat, zählt im Wissenskampf zu den Favoriten. So ist es denn kein Wunder, daß im olympischen Fieber *Trivial Pursuit* Rekordverkaufszahlen erreichte: Acht Millionen Exemplare des Wissenspiels sollen bis Ende 1984 in den USA abgesetzt werden, eineinhalb Jahre nach der Markteinführung.

Damit hatten die beiden kanadischen Journalisten Chris Haney und Scott Abbott wohl nicht gerechnet, als sie Ende 1979 auf die Idee kamen, ein eigenes Spiel zu erfinden, weil sie ihr gewohntes *Scrabble* nicht mehr gefunden hatten. Sowohl ihre eigene Firma Horn Abbott als auch der amerikanische Lizenznehmer Selchow & Righter wurden vom Erfolg geradezu überrollt.

Rational ist die Begeisterung für das Spiel kaum zu erklären. Die beiden Erfinder hatten nämlich nichts anderes getan, als eine alte Spielidee wiederzubeleben und gleichzeitig ein wenig aufzumotzen. *Trivial Pursuit* ist ein gewöhnliches Quiz-Spiel, bei dem der gewinnt, der am meisten weiß. Solche Spiele kennt man heute vor allem vom Fernsehen her, und angesichts des Erfolges von Quiz-Sendungen kann man über die Beliebtheit eines *Trivial Pursuit*, hinter dem die gleiche Spielidee steckt, eigentlich gar nicht erstaunt sein.

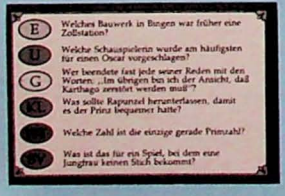
Neu an *Trivial Pursuit* ist die Kombination Brett- und Fragespiel. Das hübsch gestaltete Brett und die Spielfiguren spielen eine untergeordnete Rolle: Sie dienen nur der Zuweisung von Fragen und der Buchführung. Die Felder, auf denen man mit seinem Stein landet, geben an, aus welchem der sechs Wissensgebiete – Erdkunde, Unterhaltung, Geschichte, Kunst und Literatur, Wissenschaft und Technik, Sport und Vergnügen – man eine Frage lösen muß. Wer als erster die Schlußfrage beantwortet, ist Gewinner, doch diese Frage darf dem Kandidaten erst gestellt werden, wenn er aus jedem der sechs Wissensgebiete auf jene Fragen Bescheid wußte, die bei speziell gekennzeichneten Feldern vorgelegt worden sind.

Ohne Einschränkung sei die Leistung anerkannt, die hinter der Zusammenstellung der insgesamt 6000 Fragen (1000 aus jedem Wissensgebiet) steckt. Diese Fragen sind teils witzig, teils knifflig, teils seriös, teils blöd. Doch meine ich, daß gerade diese Mischung es ist, die aus *Trivial Pursuit* ein unterhaltendes Vergnügen macht. Da bis zu 36 Personen(!) daran teilnehmen können, ist zudem der Kommunikationswert sehr hoch einzuschätzen. Gerade dieser Aspekt wird in der Werbung für das Spiel hochgespielt, ein Punkt offenbar, mit dem eine an Innovationen arme Branche Bestseller zu lancieren versucht, die sich von der High-Tech-Spielwelt abheben.

Ein paar *Trivial*-Fragen gefällig? Wo gibt es Schreibmaschinen mit 5700 Tasten? Wer war ein arger Wüterich? Welche ägyptische Herrscherin heiratete zwei ihrer Brüder? Was für ein Nahrungsmittel ist der Schabziger aus dem schweizerischen Glarus? Welche Schauspielerin verließ ihren achten Ehemann am ersten Ehetag? Wessen Probeaufnahmen vom 1. 1. 1962 lehnte die Londoner Schallplattengesellschaft Decca als unverkäuflich ab? Wessen Geliebte war Clara Petacci?

Wer's nicht weiß, tröste sich mit dem Satz des weisen Sokrates: „Ich weiß, daß ich nichts weiß."

Synes Ernst



Varianten und Finessen

Normalerweise geben wir Ihnen an dieser Stelle Tips, wie Sie mehr aus Ihren Spielen herausholen können. Heute jedoch weichen wir vom gewohnten Schema ab und berichten über die Ergebnisse der Leseraktion „Erfinden Sie ein Spiel". Das erfreuliche Echo darauf hat uns veranlaßt, einen weiteren Wettbewerb dieser Art auszuschreiben. Doch wird sich die *SpielBox* in Zukunft außerhalb der Rubrik „Besser Spielen" mit der Suche nach talentierten Spiele-Autoren befassen.

Im nächsten Heft finden Sie an dieser Stelle dann wieder Spielregel-Erweiterungen, -Varianten, -Korrekturen und -Erläuterungen zu bekannten Spielen sowie taktische und strategische Tips, kurz alles, was Ihnen ein besseres Spielen ermöglicht. Manch gute Idee, die wir hier abdrucken, geht auf die Anregung eines Lesers zurück. Deshalb schreiben Sie uns bitte, wenn sie originelle Spielvorschläge oder Strategien entwikkelt haben.

Jede Zuschrift wird berücksichtigt, auch wenn die Veröffentlichung manchmal etwas auf sich warten läßt.

Zur Zeit sammeln wir Material über das Spiel *Risiko*, von dem wir wissen, daß es in vielen Spielergruppen nach eigenen „Hausregeln" gespielt wird. Falls Sie eine interessante Spielart kennen, schreiben Sie bitte an
SpielBox

Redaktion „Besser Spielen"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Knut-Michael Wolf

Erfinden Sie ein Spiel!

Ergebnisse

Das Ergebnis dieser Aufforderung aus Heft Nr. 2/84: zwei Postsäcke und zwei Kartons voller Spielideen – eine erfreuliche Bilanz.

Nachdem alle Einsendungen ausgepackt waren, stand fest: 52 Spiele waren innerhalb von zwei Monaten neu entwickelt worden. Und diese 52 Spiele mußten nun innerhalb eines Monats ausprobiert und gespielt werden. Diese „Arbeit" nahm eine Jury auf sich, der acht erfahrene Spieler angehörten: Claus Voigt, Matthias Stobbe, Axel Schmale, Wolf Jaworski, Wolf von der Osten-Sacken, Gerd Lassak, Sven Miehe und der Verfasser dieses Artikels.

In nächtelangen Sitzungen wurde jedes eingesandte Spiel durchgespielt. Am Ende dieses ersten Durchlaufs blieben 17 Spiele übrig. Sie absolvierten das Halbfinale, in dem sich fünf Spiele für den Entscheidungslauf qualifizieren konnten. Aus dieser letzten Spielrunde ging dann schließlich der Sieger des ersten SpielBox-Spieleerfinder-Wettbewerbs hervor: *Radar-Flop*, Das Spiel zum Herausnehmen in diesem Heft.

In der Absicht, die eingesandten Spielentwürfe aufgrund eines gemeinsamen Kriteriums besser beurteilen zu können, hatten wir ein Spielplan-Schema als Vorgabe geliefert. Dabei haben wir offenbar die kreativen Fähigkeiten der SpielBox-Leser unterschätzt. Es kamen so verschiedenartige Einsendungen, daß ein direkter Vergleich nicht möglich war. CoSim-Spiele, Würfelspiele, abstrakte Denkspiele, Deduktionsspiele und andere Spielarten lassen sich bei der Suche nach dem besten Spiel schwerlich in Relation zueinander setzen.

Dennoch hatte die Jury die undankbare Aufgabe, ein Spiel zu prämieren.

Bei der Beurteilung der eingesandten Spiele wurden verschiedene Kriterien berücksichtigt: Spielreiz, Originalität, Interaktion (das ist die Beeinflussung der Spielzüge eines Spielers durch die Züge seiner Mitspieler) sind nur einige der Punkte, die das Gesamturteil ausmachten. Da an ein von einem Laien gebasteltes Spiel nicht die gleichen Anforderungen gestellt werden können wie an ein industriell gefertigtes Produkt, wurden die beiden Kriterien Spielregeln und Spielmaterial nicht in die Beurteilung einbezogen. Es wäre unfair gewesen, ein Spiel nur deshalb zu disqualifizieren, weil es sprachlich oder graphisch nicht perfekt ausgearbeitet war.

Allerdings wurde die Jury gerade in diesen Punkten ständig zwischen Lust und Frust hin- und hergerissen. Etwa die Hälfte aller Einsendungen zeichnete sich durch unklare Spielregeln aus. Teilweise waren die Mängel so gravierend, daß in mühevoller Kleinarbeit die Absichten der Einsender ergründet werden mußten. Offensichtlich hat der eine oder andere Spielautor seine Spielideen nicht vollständig in der Spielanleitung niedergeschrieben.

Begeisterung rief dagegen so mancher eingesandte Spielplan hervor (obwohl auch dieser Umstand bei der Spielbeurteilung nicht berücksichtigt werden durfte).

René Küng, der einzige Teilnehmer aus der Schweiz, nähte aus Stoff eine Blume, auf der die Bienen (verkörpert durch Stecknadeln) von Blüte zu Blüte fliegen. *Andreas Gothe* aus Hamburg bastelte aus Pfeifenreinigern die Bauelemente für ein Eiskristall, das auf einer Lochplatte von kleinen, fleißigen „Eisigs" hergestellt wurde. Auch die Eisigs sind sehenswert: Es sind gewöhnliche Pöppel mit aufgemalten großen Augen, einer Nase aus einem bunten Stecknadelkopf und Armen aus Pfeifenreinigern. Wie ein professionelles Spiel sieht das Spielbrett aus, das *Felix Beckmann* aus Wuppertal einsandte. Originell auch seine Spielsteine: zu Stapeln zusammengeklebte Pfennigstücke.

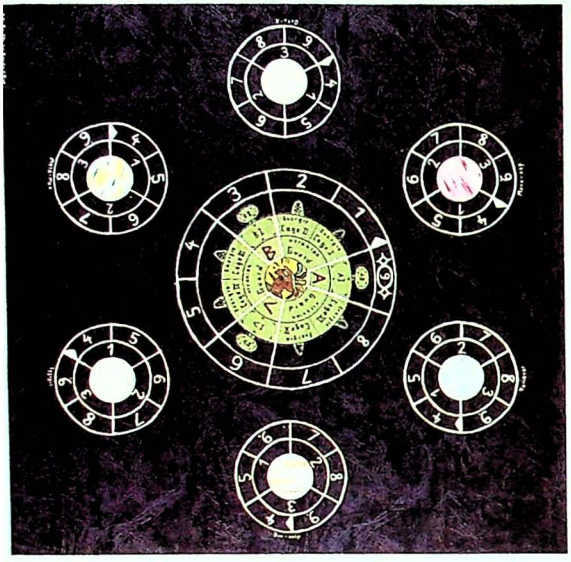
Ebenfalls sehr eindrucksvoll wirkt der Spielplan von *Harald Nelson* aus Wörth-Maximiliansau, der sein Spiel, wie so viele andere Einsender auch, im Science-fiction-Bereich angesiedelt hat. Das gleiche gilt für *Bernhard Noll* aus Groß-Gerau.

Ein ganz anderes Thema hatte *Ralf Tilling* aus Alsdorf im Sinn: Er zeichnete in mühevoller Kleinarbeit einen Friedhof, auf dem Grabunholde und Vampire ihr Unwesen trieben.

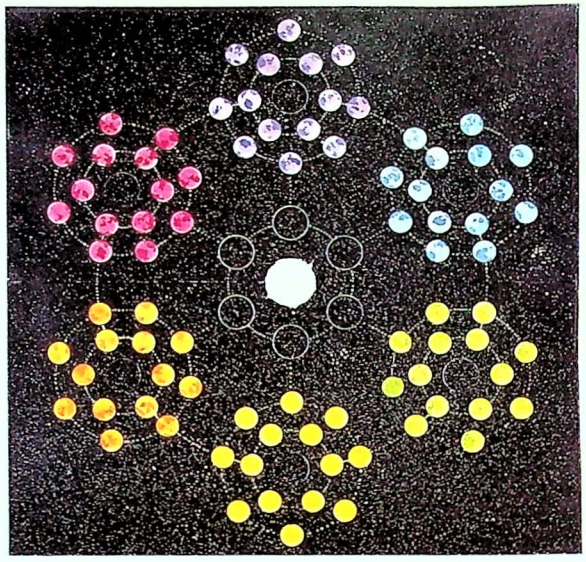
Die *SpielBox* hat sich spontan entschlossen, diese hervorragenden Arbeiten mit einem Anerkennungspreis von 50 DM zu honorieren.

Wie bereits gesagt: die Mehrzahl der Einsender wählte ein Science-fiction-Thema als Grundlage für den Spielentwurf. Die Ursache dafür ist sicherlich im vorgegebenen Schema des Spielplans zu suchen. Zum anderen war in der Ausschreibung des Wettbewerbs zu lesen, daß dieses Spielbrett ursprünglich ein SF-Spiel werden sollte.

Dennoch machten sich einige Einsender von dieser Idee frei und suchten sich ein völlig neues Thema. Einige Beispiele wurden bereits bei den prämierten Spielplänen genannt. Einige andere: *(weiter auf S. 40)*

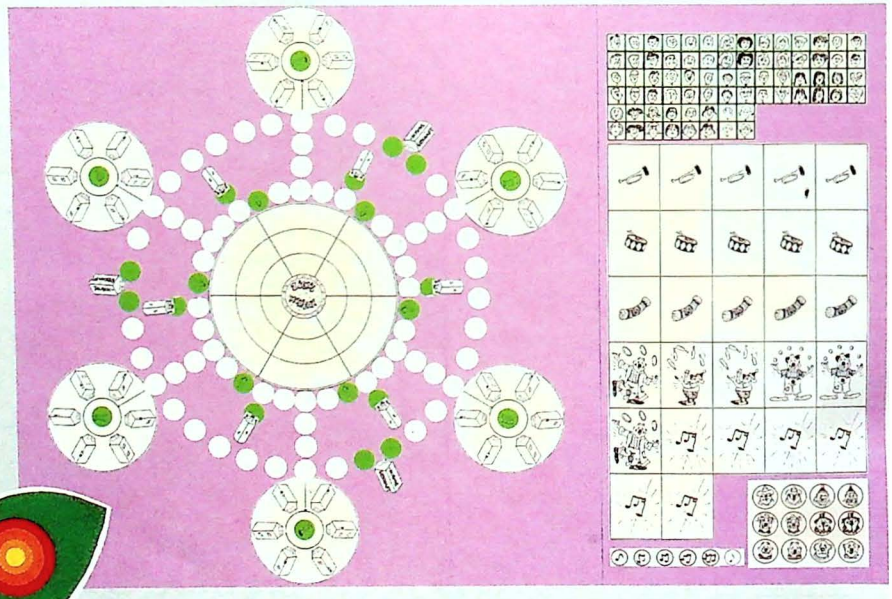


Ein Spiel aus dem Science-fiction-Bereich von Bernhard Noll. Viele der eingesandten Spiele sind in diesem Genre angesiedelt . . .



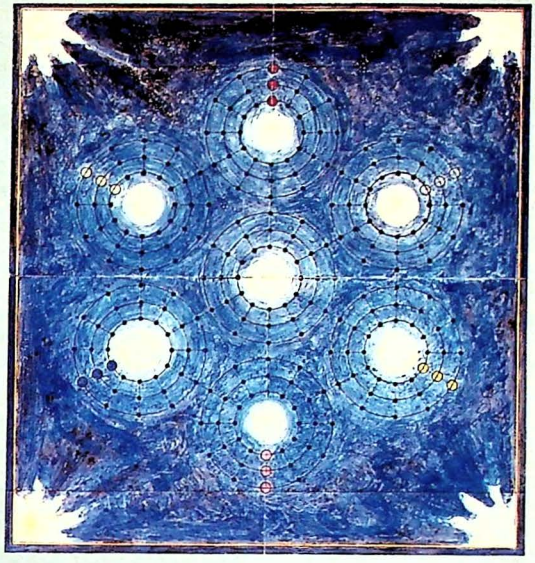
. . . So auch dieses Spiel mit einem sehr professionellen Spielplan. Entworfen hat es SpielBox-Leser Felix Beckmann

Einen Sonderpreis für dieses originelle Spiel gabs für Peter Dell. Clowns müssen versuchen, das Publikum zum Lachen zu bringen

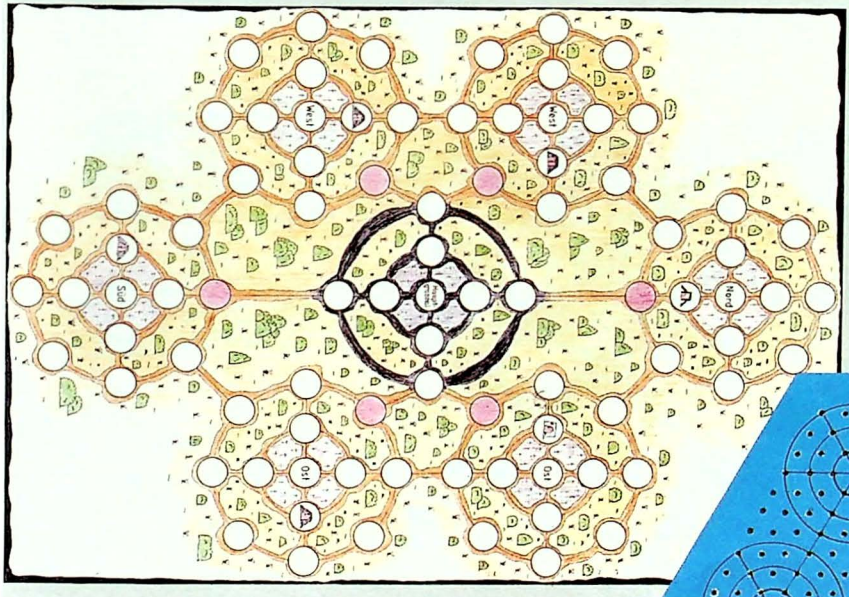


Große Mühe gab sich auch René Küng aus der Schweiz. Seinen Spielplan nähte er aus Stoff

Die Bremer Stadtmusikanten sind das Thema dieses Spiels von Marlene Hüskens aus Landau. Auch diese Leserin gab sich viel Mühe

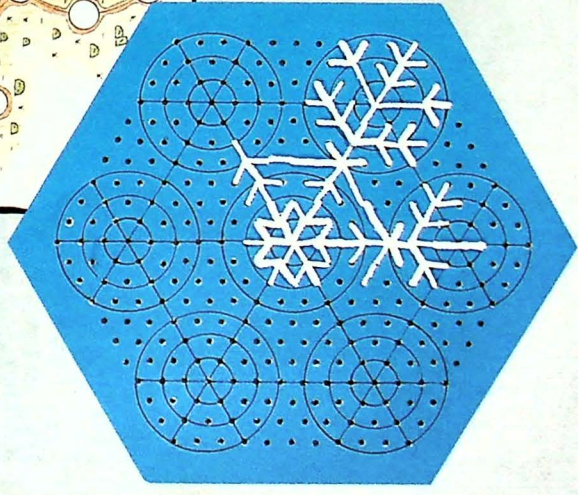


Ein eindrucksvoller Spielplan stammt ebenfalls von Harald Nelson. Auch er entwickelte ein Science-fiction-Spiel



Ralf Trilling zeichnete einen Friedhof, auf dem Grabunholde ihr Unwesen treiben

Pfeifenreiniger spielen eine große Rolle bei dem Spiel von Andreas Gothe aus Hamburg



Die schönsten Spielentwürfe

Rolf-Dieter Fendler aus Berlin siedelte sein Spiel in der Hausbesetzer-Szene an. *Klaus Nüschen* aus Hamburg ließ Pflanzensamen über sieben Inseln fliegen. *Marlene Hüsken* aus Landau führte die Stadtmusikanten nach Bremen. Bei *Hans-Peter Schwarz* und *Klaus-Uwe Koschnick* aus Bielefeld wurde das Spielbrett zum Indianerdorf.

Die unserer Meinung nach originellste Umsetzung lieferte *Peter Dell* aus Hagen: Er verlegte die Spielhandlung in einen Zirkus, in dem die Clowns die Aufgabe haben, das Publikum zum Lachen zu bringen, eine Idee, die der *SpielBox* ebenfalls einen außerplanmäßigen Anerkennungspreis von 50 DM wert war.

Übrigens war in der Ausschreibung zu diesem Wettbewerb ausdrücklich eine Veränderung des vorgegebenen Spielplans erlaubt worden, wenn nur das Grundschema beibehalten wurde. Die Jury hat diese Bedingung sehr großzügig ausgelegt und allen Einsendungen zugestanden, daß sie diese Voraussetzung erfüllt haben. Zwei Spiele wurden allerdings aus einem anderen Grund von vornherein aus der Wertung ausgeschlossen: Die Einsender hatten lediglich eine Spielbeschreibung ohne Spielplan und Spielsteine geliefert, so daß diese Spiele nicht durchgespielt werden konnten.

Auf eine andere Voraussetzung scheinen wir in der Ausschreibung nicht deutlich genug hingewiesen zu haben: daß nämlich das eingesandte Spiel als Spiel zum Herausnehmen veröffentlicht werden sollte und deshalb die Gestaltungsmöglichkeiten beschränkt waren.

Einige Einsendungen scheiterten bereits im ersten Durchlauf an dieser Bedingung, obwohl sie vom Spielablauf her gewiß Chancen gehabt hätten, die Endauswahl zu erreichen. Ein besonders markantes Beispiel sandte *Olaf Nölke* aus Tübingen ein:

Neben dem Spielplan, einer 12seitigen Spielregel und einigen Karten enthält sein Spiel über 2200 Spielsteine! Damit läßt sich beinahe eine ganze *SpielBox* füllen.

Um die Jury bei ihrer Beurteilung nicht zu beeinflussen, sollten alle Spiele anonym eingesandt werden. Wo die Teilnehmer sich nicht an diese Bedingung hielten, wurden die Spiele entsprechend präpariert, so daß die Jury keinen Autorennamen zu Gesicht bekam.

Nachdem dann die (sehr knappe) Entscheidung über den Gewinner dieses Wettbewerbs gefallen war, wurden die Namen der Einsender bekanntgegeben. Dabei stellte sich heraus, daß mit *Bernd Brunnhofer* und *Karl-Heinz Schmiel* zwei Autoren den Sieg davongetragen haben, die sich mit dem Spiel *Dodge City* bereits einen Namen gemacht haben. (*SpielBox* Nr. 4/83, S. 30). Die *SpielBox* gratuliert beiden Einsendern zu ihrem Erfolg.

Allen anderen Teilnehmern sei gedankt für die Mühe, die sie sich gemacht haben, aber auch für den Spielspaß, den sie der Jury bereitet haben. Falls Sie enttäuscht sind, daß Sie nicht zu den Gewinnern gehören, versuchen Sie es ein zweites Mal: Bereits in diesem Heft startet die *SpielBox* einen weiteren Wettbewerb für Spiele-Erfinder und solche, die es werden wollen. Die Einzelheiten finden Sie im Anschluß an diesen Artikel.

Alle Einsender erhalten ihre Spiele wieder zurück. Sollte Ihr Spiel bei Erscheinen dieses Heftes noch nicht wieder bei Ihnen eingetroffen sein, so bitten wir Sie um etwas Geduld. Eine Auswahl der interessantesten Einsendungen soll auf den nächsten Deutschen Spielertagen im Herbst 1985 ausgestellt werden.

„Es sei geklagt, Ihr habt in ein Bienennest gestochen. Ich bin sehr gespannt, wer sonst noch aus der Ruhe gerissen wurde und was bei Eurem Spiel mit der Erfinderlust alles entstanden ist." So schrieb einer der Wettbewerbsteilnehmer, *René Küng* aus der Schweiz. Stellvertretend für viele schilderte er die Nöte eines Spiele-Erfinders: „Bei mir wurde das immer schlimmer, Höhepunkt die letzten Tage: wunde Finger, kurze Nächte. Nachdem das Spiel auf dem Papier ‚geboren' war und uns gefallen konnte, war eines klar. Für den echten Spielgenuß sollte es mehr sein – für Euch. (. . .) Nur nicht Schach erfinden (wär' ja auch was, oder?), jede Regel, die mir noch zugezwinkert hat, hab' ich übersehen . . . wollen. (. . .) Ich danke Euch für den Anstoß, es hat mir Spaß gemacht." Wir hoffen, Ihnen auch!

Reihe »Modernes Eröffnungswissen«

Jakow Estrin
Traxler Gegenangriff
DM 9,80

David Levy/
Kevin O'Connell
Wie spielt man Sizilianisch?
DM 15,80

David Levy/
Kevin O'Connell
Wie spielt man Königsindisch?
DM 15,80

Jakow Estrin
Das angenommene Königsgambit
DM 16,80

Das abgelehnte Königsgambit
DM 16,80

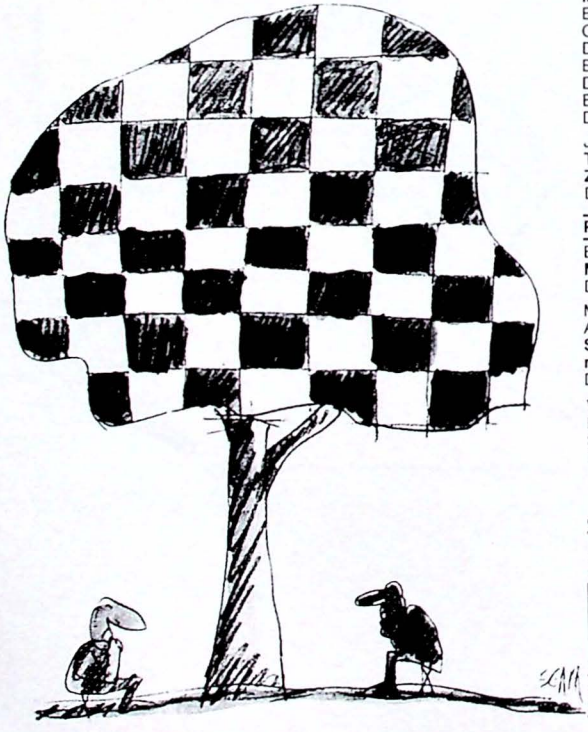
Raymond Keene/
Shaun Taulbut
Wie spielt man Nimzo-Indisch?
DM 16,80

Shaun Taulbut
Wie spielt man Französisch?
DM 17,80

Eröffnung

Raymond Keene
Eröffnungen
DM 17,80

Lew Polugajewski
Aus dem Labor des Großmeisters/Teil II
DM 22,00



Ludek Pachman
Moderne Schachtheorie
Band 1:
Offene Spiele
DM 22,00
Band 2: Halboffene Spiele
DM 22,00
Band 3: Sizilianisch
DM 24,00

Jakow Estrin
Theorie und Praxis des Zweispringerspiels
DM 19,80

Partien

Barbara Hund
Mein Weg zum Erfolg
DM 17,80

Michail Tal/
Alexander Koblenz
Schachtraining mit Exweltmeister Tal
DM 18,80

Vlastimil Hort
Begegnungen am Schachbrett
DM 26,80

Schachideen zum Pflücken

RAU

Walter Rau Verlag
Postfach 120407
4000 Düsseldorf 12

Erfinden Sie ein Spiel!

Nachdem der erste Wettbewerb auf eine so positive Resonanz stieß, fordern wir Sie auch in diesem Heft wieder auf: Erfinden Sie ein Spiel!

Auch diesmal erhalten Sie von uns wieder eine Vorgabe: Das Spiel soll auf einem Stadtplan ablaufen. Ob Sie einen tatsächlich existierenden Stadtplan verwenden oder ein ganz abstraktes Spielbrett zeichnen, bleibt Ihnen überlassen.

Die Aufgabe ist sicherlich nicht ganz einfach, denn es gibt schon eine ganze Reihe von Spielen mit einem Stadtplan: *Scotland Yard, Metropolis, Dodge City, Rentsville* und auch *Hotelkönig (Acquire)* gehören in diese Kategorie. Es gilt also, für dieses Motiv eine völlig neue Spielidee zu finden.

Aufgrund der Erfahrungen aus dem ersten Erfinder-Wettbewerb gibt es diesmal präzise **Einsendungsbedingungen.**

1. Ihre Einsendung muß folgende Unterlagen enthalten:
- den Spielplan,
- eine Liste des Spielmaterials,
- das Spielmaterial selbst,
- die Spielanleitung,
- evtl. zusätzliche Erläuterungen.

2. Der Spielplan darf nicht größer als 53 × 78 cm sein, damit er als „Spiel zum Herausnehmen" in der *SpielBox* verwendet werden kann. Dabei berücksichtigen Sie bitte, daß auch das Spielmaterial auf diesem Bogen Platz finden muß, die eigentliche Spielfläche also entsprechend kleiner wird.

3. Als Spielmaterial können Sie Chips, Plättchen, Pöppel, Würfel, Spielgeld, Karten etc. ins Spiel bringen. Das Material muß jedoch spielfertig sein; ersparen Sie uns also bitte die Arbeit, Spielmarken erst auseinander schneiden zu müssen. Berücksichtigen Sie auch, daß das Spielmaterial neben dem Spielplan abgedruckt werden muß, sofern man es nicht in einem gewöhnlichen Spieler-Haushalt als vorhanden voraussetzen kann (wie z. B. Würfel, Pöppel, Spielgeld, Spielkarten).

4. Die Spielanleitung muß mit der Schreibmaschine geschrieben sein.

5. Alle Unterlagen verpacken Sie in einem Briefumschlag (nicht größer als DIN A4) oder einer Papprolle. Auf die Außenseite schreiben Sie nicht Ihren Namen, sondern ein selbstgewähltes Schlüsselwort.

6. Auf einem gesonderten Blatt Papier erklären Sie, daß Sie sämtliche Rechte an dem eingesandten Spiel besitzen. Hier tragen Sie auch Ihren Namen, Ihre Anschrift und das Schlüsselwort ein. Dieses Blatt stecken Sie in einen gesonderten Briefumschlag, den Sie auf der Außenseite ebenfalls mit Ihrem Schlüsselwort versehen.

7. Beide Umschläge zusammen senden Sie bitte an

SpielBox
Kennwort „Erfinden Sie ein Spiel"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Einsendeschluß ist der 31. Mai 1985 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Soviel zum Reglement, das sich leider nicht vermeiden läßt.

Der weit in der Zukunft liegende Einsendeschluß soll Ihnen mehr Zeit für die Entwicklung und das Austesten Ihrer Spielidee geben. Andererseits wurde er so festgelegt, daß unsere Jury mehr Zeit für die Beurteilung der Einsendungen hat. Der beste Spielentwurf wird auf den Deutschen Spielertagen 1985 vorgestellt und gegen Honorar in der darauffolgenden Ausgabe der SpielBox als Spiel zum Herausnehmen abgedruckt. Darüberhinaus wird eine Auswahl der besten Einsendungen in einer Ausstellung auf den Spielertagen gezeigt.

Zum Schluß noch ein Rat an alle potentiellen Spiele-Autoren: Es ist oft leichter, ein Spiel zu erfinden, als die Regeln dafür zu formulieren. Geben Sie deshalb Ihr fertiges Spiel Freunden, Bekannten oder Verwandten zum Spielen und lassen Sie sie mit der Spielanleitung allein. Nur so können Sie feststellen, ob Sie wirklich all Ihre Ideen in der Spielregel wiedergegeben haben. Sobald Sie auch nur einen Punkt zusätzlich erklären müssen, sollten Sie die Anleitung neu schreiben. Viel Glück!

Sicherheit hat einen Namen.

Vertrauen Sie auf einen Partner, der sein Handwerk versteht, wenn es um die Absicherung Ihrer Zukunft geht. Zum Beispiel mit einer Krankenversicherung oder Unfallversicherung von SIGNAL, der großen Versicherungsgruppe.

Es ist viel wert, eine gute Versicherung zu haben.

Jederzeit Sicherheit
SIGNAL
VERSICHERUNGEN
Joseph-Scherer-Straße 3, 4600 Dortmund 1

KU 3

Pagode - zu Unrecht fast vergessen

Vor einem Jahr eröffneten wir unsere neue Serie mit dem Spiel *Laska*. In dieser Reihe stellen wir Ihnen in zwangloser Folge Spiele vor, die seit längerem aus dem Angebot der Hersteller verschwunden sind, von denen wir aber meinen, daß sie der Spielwelt erhalten bleiben müßten. Die Spielregeln drucken wir im Wortlaut ab, den Spielplan im Bild, so daß Sie die Möglichkeit haben, diese Spiele nachzubauen.

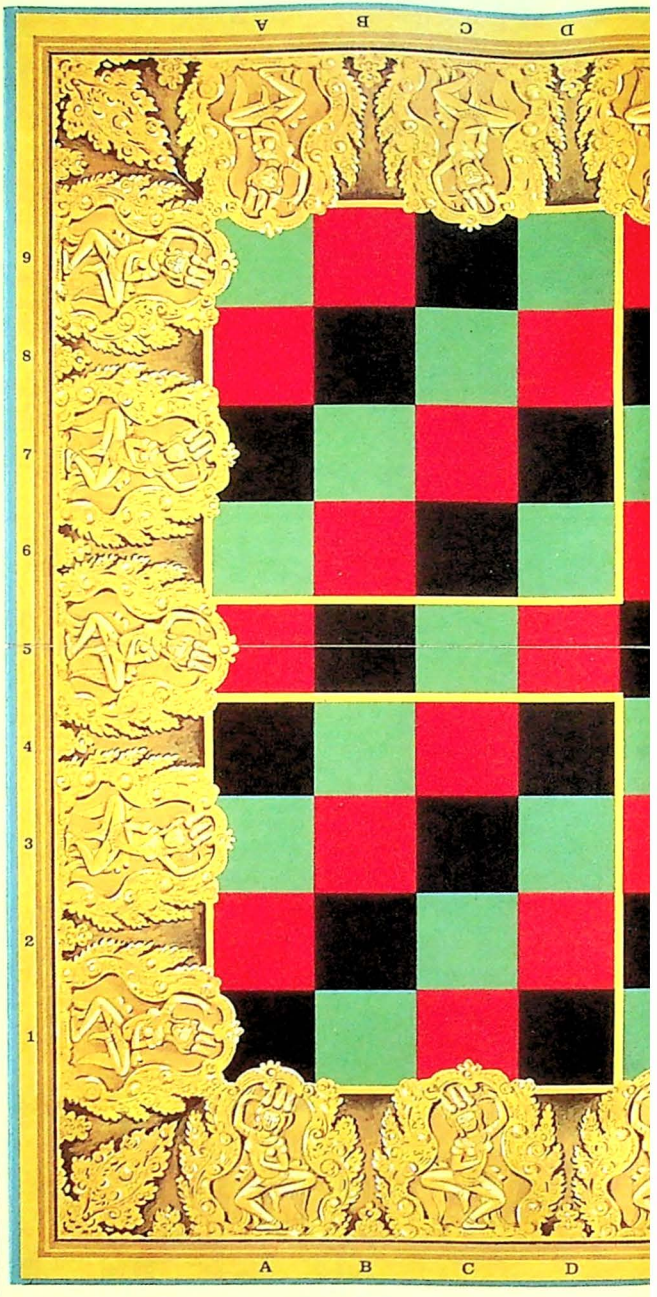
Knut Michael Wolf stellt Ihnen das zweite Sammlerstück vor.

Als Ursprung dieses Spiels wird Ostasien genannt. Der Spielkarton vermerkt, daß ein uraltes Astrologenspiel namens *Schuti* als Vorlage für *Pagode* gedient hat. Doch die genaue Entstehungsgeschichte ist nicht bekannt.

Ein vergleichbares Spiel findet sich weder in den Büchern des Spiele-Historikers R. C. Bell (Board and Table Games from Many Civilizations, zuletzt New York 1979) noch bei H. J. R. Murray (A History of Board Games Other Than Chess, Oxford 1952). Diese beiden Autoren liefern umfassende Kompendien zur Herkunft und Geschichte von Spielen. Da weder *Pagode* noch *Schuti* bei ihnen genannt sind, ist zu vermuten, daß der Erfinder des Spiels, Valentin Siena, die Originalvorlage stark verändert hat.

1973 wurde *Pagode* von der Firma F. X. Schmid in einer sehr attraktiven Aufmachung als Buchkassette veröffentlicht. Da der erhoffte Absatz ausblieb, nahm man es schon nach kurzer Zeit wieder aus dem Programm.

Zum Spiel gehören ein Spielbrett und 28 Spielstücke: 2 mal 7 quadratische Steine und 2 mal 7 runde Säulen, jeweils in rot und grün. Die Original-Spielregeln, die von Eugen Oker bearbeitet wurden und die wir mit freundlicher Genehmigung von F. X. Schmid veröffentlichen, lauten:



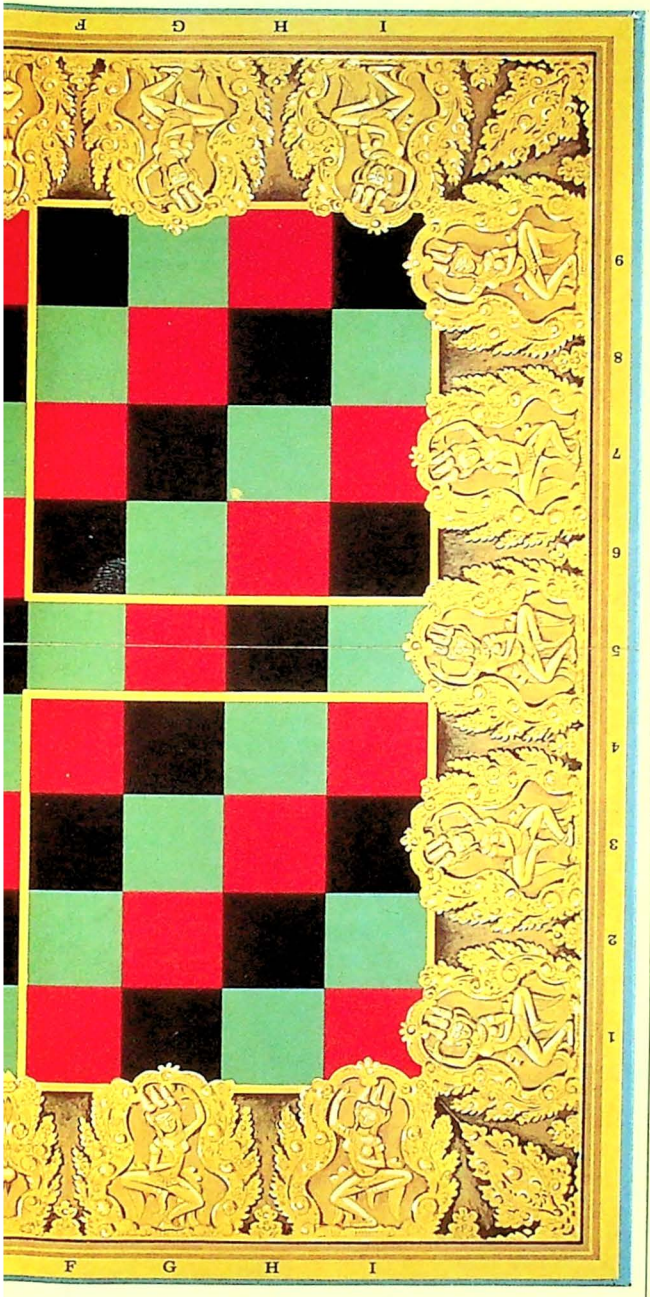
Der Spielbeginn

Das Brett zwischen den Spielern liegt so, daß die Buchstaben (waagerecht) und die Zahlen (senkrecht) für die Spieler lesbar sind. Jeder Spieler bekommt einen Satz Spielstücke. Um die Farbe kann, um den ersten Zug muß gelost werden.

Der Spielverlauf

Im Spiel werden die Spielstücke abwechselnd einzeln auf die Felder gesetzt, von Feld zu Feld versetzt oder wieder vom Brett genommen. Jede solche Aktion ist ein Zug. Dabei dürfen *die Steine* entweder gesetzt oder vom Brett genommen werden. *Die Säulen* bleiben auf dem Brett. Sie können entweder gesetzt oder auf ein beliebiges Feld der gleichen Farbe versetzt werden.

Hat ein Spieler alle seine Spielstücke auf dem Brett, darf er abbrechen, das heißt, soviele eigene Steine wie er will in einem Zug vom Brett nehmen. Diese Steine sind nicht aus dem Spiel; sie können wieder gesetzt werden. Kein Spieler darf zweimal hintereinan-



der abbrechen. Das darf er erst wieder, wenn auch sein Gegner einen Abbruch getätigt hat. Ein Spieler darf auch gegnerische Zäune, Mauern und Ruinen abreißen (s. *Gebäude*). Diese Spielstücke gelten als geschlagen und dürfen nicht wieder gesetzt werden.

Ein einzelnes gegnerisches Spielstück kann geschlagen werden, indem man es einkreist und zwar so, daß es auf dem Schnittpunkt von vier eigenen Spielstükken liegt, wobei die Abstände von je zweien gleich sein müssen (z. B. e5 wird eingekreist durch e1, e9, c5 und g5). Ein solches „Kreuz" muß gemeldet werden. Erst wenn der Gegner sein Spielstück nicht vom Brett nimmt (Stein) oder versetzt (Säule), darf er geschlagen werden. Abbrechen, Abreißen oder Schlagen ist kein Zugzwang.

Die Spielstücke und ihre Funktionen

Durch Setzen oder Versetzen ihrer Spielstücke versuchen die Spieler, auf dem Brett Figuren zu bilden, die *Gebäude* genannt werden. Sie sind verschieden:

Hütte = 4 Spielstücke im Quadrat unmittelbar nebeneinander (etwa e3 f3 e4 f4). Es sind 64 Hütten möglich.

Haus = 4 Spielstücke im Quadrat mit Zwischenräumen von 1–3 Feldern. Das kleinste Haus ist also 3 × 3, das größte 5 × 5 Felder groß. Ein Haus kann nur auf Geraden, nicht auf Diagonalen errichtet werden. (b3 b6 e3 e6 = Haus; d2 b4 f4 d6 = kein Haus). Es sind 110 Häuser möglich.

Burg = 4 Spielstücke im Quadrat mit Zwischenräumen von 4–7 Feldern. Die kleinste Burg ist also 6 × 6, die größte 9 × 9 Felder groß. Wie ein Haus darf auch eine Burg nur auf Geraden und nicht auf Diagonalen errichtet werden. Es sind 30 Burgen möglich.

Turm = 4 Spielstücke im langgezogenen Rechteck, wobei alle Spielstücke am Rand liegen, je 2 unmittelbar nebeneinander und sich gegenüber. (Etwa f1 g1 f9 g9). Es sind 16 Türme möglich.

Pagode = 4 Spielstücke im Quadrat auf den Diagonalen, wobei alle Spielstücke auf dem (besonders gekennzeichneten) Mittelkreuz liegen. (Kleinste Pagode = d5 e4 e6 f5; größte Pagode a5 e1 e9 i5). Es sind 4 Pagoden möglich.

Zu diesen „positiven" Gebäuden gesellen sich noch die „Negativen":

Zaun = 3 Spielstücke in einer Reihe mit gleichen Abständen. Zäune entstehen nicht auf den Diagonalen.

Mauer = 4 Spielstücke, die, einerlei wo, in einer Reihe liegen. Mauern entstehen nicht auf Diagonalen.

Ruine = Hütte, Haus, Burg, Turm oder Pagode nur aus Säulen bestehend.

Hütten sind die bescheidensten Gebäude, Häuser die häufigsten, Burgen am schwersten zu erkennen, Türme hingegen sehr leicht, Pagoden sind die wertvollsten. Bei Hütten, Häusern und Burgen haben das Feld links unten und rechts oben stets die gleiche Farbe.

Felder, durch deren Besetzung Zaun oder Mauer entstünde, heißen verlorene Felder. Sie spielen eine wichtige Rolle bei allen Kombinationen.

Der Spielwert der Spielstücke

Die Spielstücke haben nur als Teil von Gebäuden einen Sinn, dabei aber nur die Steine einen Wert, denn es zählen:
Säule = 0 Punkte
Besteht ein Gebäude nur aus Steinen, gilt jeder Stein das Doppelte.

Der Wert eines Gebäudes liegt also zwischen 1 Punkt (Hütte aus 3 Säulen und 1 Stein auf fremder Farbe) und 180 Punkten (der größten Pagode nur aus Steinen, 2 davon auf eigener Farbe). Steine in kombinierten Gebäuden, die also zu 2 oder gar 3 Gebäuden gehören, haben den Wert für jedes Gebäude, dessen Bestandteil sie sind.

Das Spielziel

Ist einem Spieler ein Gebäude geglückt, dann darf er es ab dem nächsten Zug melden und seinen Wert bestimmen. Der Gegner hat dann noch einen Zug. Gelingt es ihm, mit diesem ein wertvolleres Gebäude zu errichten, hat er gewonnen. Es gilt *nur ein Gebäude* (oder Doppelgebäude), nicht etwa die Summe mehrerer, von denen natürlich das wertvollste. Vorsicht, daß dabei keine Zäune oder Mauern entstehen: Das Gebäude wäre ungültig!

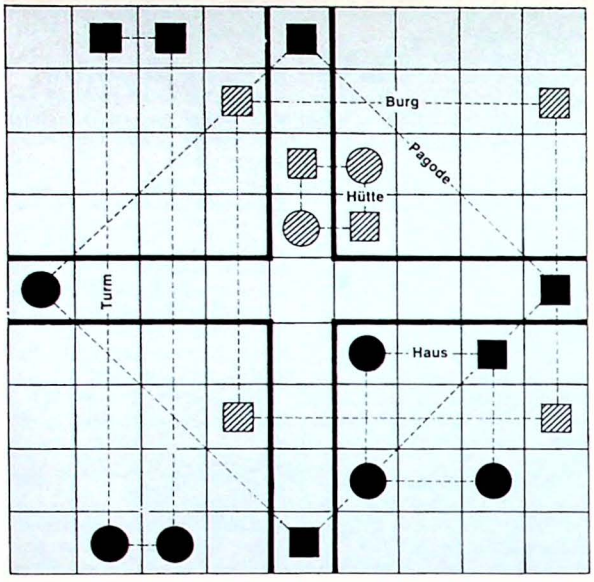
Es ist ins Belieben eines Spielers gestellt, ob er nach Errichtung des ersten Gebäudes das Spielende herbeiführen oder lieber weiterbauen will, um zu einem höheren Ergebnis zu gelangen.

Bei der Punktwertung gilt nur der Score des Siegers, nicht etwa die Differenz gegenüber einem Gebäude des Gegners.

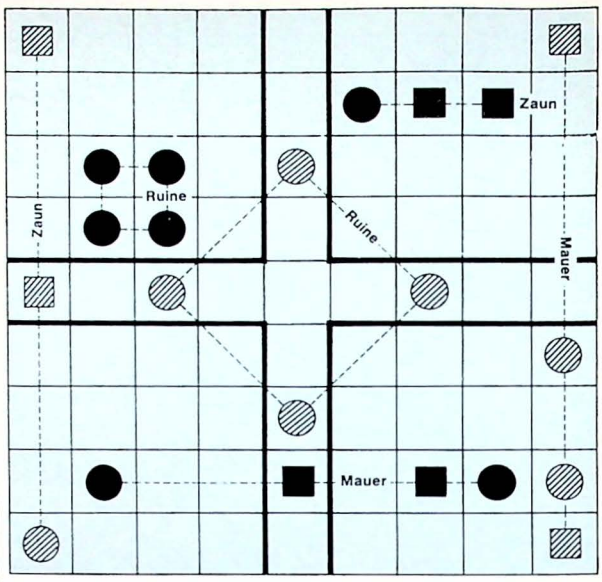
Eine Partie kann aber auch durch Aufgabe beendet werden. In diesem Fall gilt das wertvollste Gebäude des Gegners. Hat er keines, gilt jeder Stein, den er auf dem Brett hat, 10 Punkte (20 Punkte auf eigener Farbe). Rechtzeitig aufzugeben ist im Turnier eine große Kunst, denn gewöhnlich wird *Pagode* über mehrere, vorher vereinbarte Partien gespielt. Die klassische Zahl ist 10.

Eine Partie kann auch unentschieden enden, was freilich selten vorkommt. Ein solches Remis wird entweder vereinbart, wenn beide Spieler so viele Spielstücke verloren haben, daß kein Gebäude mehr entstehen kann, oder wenn ein Zug dreimal so wiederholt wird, daß dreimal die gleiche Stellung zustande kommt.

Soweit die Originalregeln im Wortlaut. ▷



Darstellung einiger positiver Gebäude



Darstellung einiger negativer Gebäude

Zusätzliche Erläuterungen und Tips zur Spieltaktik

Die Spielanleitung klingt komplizierter, als das Spiel tatsächlich ist. Beide Spieler versuchen, ihre Spielstücke so auf dem Brett anzuordnen, daß eine quadratische oder rechteckige Formation entlang der senkrechten und waagerechten Feldreihen entsteht. Einzig die Pagode muß in Schräglage gebaut werden.

Die runden Säulen sind für den Wert eines Gebäudes ohne Bedeutung. Ihr Vorteil besteht darin, daß sie beweglich sind. Um einen eckigen Stein zu versetzen, brauchen Sie dagegen zwei Züge: zunächst nehmen Sie ihn vom Brett, erst im nächsten Zug können Sie ihn wieder einsetzen.

Steine auf fremden Farben bringen nur die einfache Punktzahl ein. Es gibt *Pagode*-Spieler, die nur die Felder in der Farbe des Gegners als „fremde" Farbe ansehen und Steine auf den schwarzen Feldern deshalb nur mit 0 Punkten bewerten. Bei dieser Interpretation würde aber eine der vier möglichen Pagoden wertlos sein. Deshalb meinen wir, daß die schwarzen Felder für beide Spieler als fremde Farbe gelten.

Das Schlagen von Spielstükken bedarf einer zusätzlichen Erklärung. Befindet sich ein Stück im „Fadenkreuz" von vier gegnerischen Spielfiguren, kann es geschlagen werden, nachdem der Gegner das Kreuz gemeldet hat. Dabei müssen jeweils zwei der Stücke, die das Kreuz bilden, gleich weit vom Schnittpunkt entfernt sein. Ergänzt werden muß, daß diese beiden Stücke sich gegenüberliegen müssen. Das Beispiel in der Spielregel geht auch von dieser Voraussetzung aus. Eine andere Anordnung widerspräche dem Charakter des Spiels, das auf symmetrischen Figuren aufgebaut ist.

Innerhalb des Kreuzes dürfen sich andere eigene oder gegnerische Säulen oder Steine befinden. Sie verhindern das Schlagen nicht.

Etwas vage äußert sich die Spielregel über das Melden eines Kreuzes. Wir schlagen vor, daß Sie ein Kreuz nur im selben Zug, in dem Sie es fertigstellen, melden können, später nicht mehr.

Das Feld, auf dem ein gegnerisches Spielstück geschlagen wurde, darf vom Gegner später nicht wieder besetzt werden, es sei denn, das Kreuz wird abgerissen.

Nicht vorher gemeldet zu werden braucht der Abriß gegnerischer Zäune, Mauern und Ruinen. Auch dieser Abriß ist eine Aktion, das heißt, der Spieler kann im gleichen Zug nichts anderes tun.

Besonders wertvoll sind die Randfelder des Spielplans. Spielstücke, die dort stehen, können nicht durch ein gegnerisches Kreuz geschlagen werden. Vermeiden Sie aber, diese Stücke genau einander gegenüber zu plazieren (wenn Sie nicht gerade einen Turm bauen wollen). Sie verbauen sich damit die Möglichkeit, das mittlere Feld zwischen den beiden Steinen oder Säulen für eine Pagode zu verwenden, weil dadurch ein Zaun entsteht.

Das Spiel geht mit der Errichtung eines Gebäudes zu Ende. Auch jetzt muß wieder gemeldet werden, doch ist die Prozedur hier eine andere. Dazu ein Beispiel:

15. Zug:
Grün stellt ein Gebäude fertig. Rot macht seinen Spielzug.
16. Zug:
Grün meldet sein Gebäude. Rot hat noch einen Zug frei.
17. Zug:
Grün gewinnt, wenn Rot im letzten Zug keine Gegenmaßnahmen treffen konnte.

Damit bleiben dem Gegner, wenn er das Gebäude im 15. Zug erkannt hat, noch zwei Züge, um es zu zerstören oder ein besseres (nicht gleichwertiges!) zu errichten. Gerade dieses Erkennen ist aber das große Problem im Spiel. Spätestens nach dem 10. Spielzug herrscht ein kaum überschaubares Durcheinander aus grünen und roten Steinen und Säulen auf dem Spielbrett. Man muß sehr aufpassen, um eine mögliche Bedrohung durch den Gegner noch rechtzeitig zu erkennen.

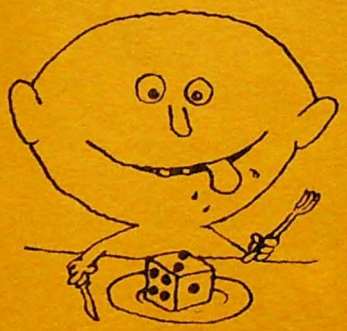
Besonders schwierig wird die Lage, wenn Doppel-Gebäude entstehen. Man kennt solche Spielsituationen aus anderen Stellungsspielen wie *Mühle, Gobang* oder in jüngster Zeit *Kensington*. Auch *Pagode* ist so ein Stellungsspiel, aber ein sehr hochkarätiges.

Da einzig die Steine Pluspunkte bringen, sollten sie möglichst auf den eigenen Feldern plaziert werden, dort sind sie doppelt so wertvoll. Säulen dagegen werden in erster Linie dazu benutzt, gegnerische Gebäude zu verhindern. Da sie immer nur auf Feldern derselben Farbe versetzt werden dürfen, empfehlen wir Ihnen, möglichst viele Säulen auf der gegnerischen Farbe einzusetzen. Sie blockieren Ihrem Kontrahenten damit wertvolle Bauplätze. Allerdings sollten Sie auch einige Säulen auf der eigenen Farbe und den schwarzen Feldern abstellen, sonst schränken Sie Ihre eigenen Möglichkeiten zum Umsetzen ein.

Negative Formationen (besonders Zäune und Mauern) entstehen besonders häufig, wenn die Spielstücke zu dicht beieinander gesetzt werden. Sie sollten sie deshalb großräumig über das Brett verteilen. Dadurch erschweren Sie gleichzeitig dem Gegner das rechtzeitige Erkennen von Gebäuden. Außerdem sind diese Bauwerke wertvoller.

Wir würden uns freuen, wenn dieser Artikel Sie dazu animiert haben sollte, *Pagode* wiederzuentdecken oder nachzubauen. Sollten Sie selbst eine spielerische Kostbarkeit besitzen, lassen Sie es uns bitte wissen: Vielleicht ist das Spiel es wert, erneut einer breiten Spielerschaft bekanntgemacht zu werden.

Jeder neue Abonnent erhält eine **SpielBox**-Ausgabe seiner Wahl. Bitte kreuzen Sie an auf der Postkarte.
Die Hefte können auch einzeln bestellt werden.
Für nur DM 5,60 je Heft



Machen Sie mit

bei der Wahl des beliebtesten Spiels '84

Wertvolle Preise winken:
Siehe Seite 19.

Sie müssen nur die Karte nebenan ausfüllen und bis zum 31. 12. 84 einsenden.

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Heft dazu.

Jährlicher Bezugspreis 33,60 DM. **SpielBox** erscheint sechsmal im Jahr.
Diese Bestellung gilt zunächst für ein Jahr. Die Lieferung beginnt mit Heft 1/85

Name: _____

Adresse: _____

_____

_____

Datum, Unterschrift: _____

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den argo Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: _____

Als Begrüßungsgeschenk bestelle ich **SpielBox** Nr. .....
(Bitte die gewünschte Nummer eintragen.)

SB 0484

Hiermit bestelle ich:

..... Expl. Spiel '85 zum Preis von 8,50 DM

..... Expl. Terminkalender 1985 in folgender Ausführung:

- ☐ Kunststoffumschlag DM 27,50 *
- ☐ Kunstlederumschlag DM 52,— *
- ☐ Lederumschlag DM 87,50 *

..... Expl. SpielBox Sonderdruck (Deutsche Spielertage '84) DM 5,—

..... Expl. SpielBox Nachdruck 4/81 DM 5,60

(alle Preise pro Exemplar zzgl. Versandkosten)

Datum: ..... Unterschrift: .....

* Zutreffendes bitte ankreuzen

Meine drei liebsten Spiele sind in folgender Rangfolge:

1. _____

2. _____

3. _____

Und dieses Spiel gefällt mir gar nicht:

_____

Ich möchte folgende **SpielBox**-Ausgabe als Begrüßungsgeschenk. Bitte ankreuzen.

- ☐ Heft 1/82
- ☐ Heft 2/82
- ☐ Heft 3/82
- ☐ Heft 4/82
- ☐ Heft 1/83
- ☐ Heft 2/83
- ☐ Heft 3/83
- ☐ Heft 4/83
- ☐ Heft 1/84
- ☐ Heft 2/84
- ☐ Heft 3/84

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Das garantieren wir

Wenn Sie jetzt bestellen, sparen Sie bei jeder **SpielBox** 1,40 DM gegenüber dem Einzelverkaufspreis.

Wir liefern per Post.
Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Sechsmal im Jahr spielen Sie mit. Mit der **SpielBox.** Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!

Absender:

_____

_____

_____

_____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
Leserservice
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Spiel '85

Das Taschenbuch für Spieler, für Spielehersteller und die Spielepresse

Absender:

_____

_____

_____

_____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
Leseraktion
Postfach 200910

5300 Bonn 2

SpielBox-Leseraktion

Wählen Sie das beliebteste Spiel des Jahres

Nähere Einzelheiten Seite 19

STREIT UMS MONOPOL

Anti-Monopoly, ein Spiel, das die Gemüter erregte.

Wer kennt nicht den Küchentisch in Germantown, Pennsylvania. Der arbeitslose Kesselflicker Charles M. Darrow sitzt an ihm. Es ist die Zeit der großen Wirtschaftskrise. Und während seine Frau ihr zweites Kind erwartet und kein Geld zum Einkaufen hat, bastelt er aus Wachstuch, Karton und geschnorrten Farben nur so zum Spaß ein Spiel, das alle seine Träume von Reichtum erfüllt.

Diese Vom-Kesselflicker-bis-zum-Millionär-Geschichte legt Parker Bros. jeder *Monopoly*-Packung in den Staaten bei. Auch heute noch, nachdem ein kleiner Mann aus California die schöne Geschichte als clevere Publicity der Spielefirma entlarvt hat.

Ralph Anspach ist Wirtschaftsprofessor an der San Francisco State University. Um sein Lieblingsthema ‚Monopole und freie Marktwirtschaft' seinen beiden Söhnen Mark und William zu erklären, hat er ihr geliebtes *Monopoly* auf den Kopf gestellt. Statt Straßenzeilen zusammenzuraffen und die Kontrahenten mit Hotels zu erdrücken, sollen auf sehr ähnlichem Spielplan nun Trusts zerschlagen und dadurch Soziale-Anerkennungspunkte gesammelt werden. Im Sommer 1971 war das Anti-Spiel in Regeln gefaßt.

Natürlich sind alle Bemühungen vergebens, einen Hersteller zu gewinnen. Der findige Mann produziert sein *Anti-Monopoly* auf eigene Rechnung und verkauft in einem Jahr 55000 Stück – bis der *Monopoly*-Hersteller Parker Bros. dem einträglichen Spiel ein vorläufiges Ende setzt.

Mit dem Nachdruck von vier hauseigenen Anwaltsbüros beanspruchte der *Monopoly*-Monopolist General Mills, Inc. die Rechte am Warenzeichen *Monopoly* und gewann das Spiel in erster Runde. Der arme Professor mußte zusehen, wie in Mankato, Minnesota, 40000 *Anti-Monopoly*-Packungen in einem großen Erdloch begraben wurden.

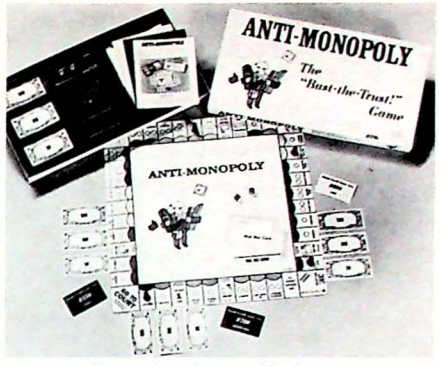
Anspach ging in die Revision. In jahrelangen Nachforschungen versuchte er den Begriff *Monopoly* als volkstümlich und damit nicht schutzfähig nachzuweisen. In Zeitungsinseraten und Fernsehauftritten suchte er Zeugen dafür und bewies, Darrow hat die *Monopoly*-Idee geklaut.

Von einem ‚Landlords-Game', das Quäker entwickelt hatten, um die Single-Tax-Theorie von Henry George zu verdeutlichen und das schon am Anfang des Jahrhunderts in intellektuellen Kreisen zirkulierte, hat der unbeugsame Forscher eine lückenlose Kette bis auf den Küchentisch von Charles Darrow nachgewiesen.

Der ehemalige Präsident von Parker Bros. bestätigte denn auch in den Schranken des Gerichts, daß *Monopoly* nicht Darrows Erfindung gewesen sei. Tatsächlich war ein identisches Spiel längst auf dem Markt, als Darrow sein *Monopoly* 1935 patentieren ließ. Parker Bros. hat die lästige Konkurrenz ein Jahr später nach *Monopoly*-Art kurzerhand aufgekauft.

Das hohe Gericht interessierte sich allerdings wenig für die Richtigkeit von Geschichten und Geschichte. Es hatte nur über die Schutzfähigkeit einer Marke zu entscheiden. Fast ein Jahrzehnt hat die Urteilsfindung benötigt. Im November 1982 wurde der Streit vom Obersten Gerichtshof der Vereinigten Staaten von Amerika mit dem salomonischen Urteil No. 82–1075 beendet. Danach ist die Verneinung einer Marke eine eigenständige, neue Marke. Gleichzeitig aber bewies das Gericht tiefe Einsicht in das Wesen freier Marktwirtschaft, indem es Anspach auferlegte, jedes *Anti-Monopoly* mit dem Aufdruck zu versehen: „Dieses Spiel ist nicht lizenziert oder produziert von Parker Brothers, dem Hersteller von *MONOPOLY*®" und damit die streitigen Parteien durch gegenseitige Reklame vereinte.

Zehn Jahre ist Anspach durch Fernsehinterviews und Zeitschriftenredaktionen getingelt und hat mit seiner David-gegen-Goliath-Geschichte bis heute etwa 650 000 Exemplare seines Spiels unter das Volk gebracht. Wer *Anti-Monopoly* gespielt hat, weiß, daß es diesen Erfolg nicht gerade wert ist. Aber in der Medien-Gesellschaft verkauft sich Publicity besser als Qualität. Dieser Artikel ist ja auch ein Beispiel dafür.



Publicity-trächtiger Krach mit dem Monopoly-*Hersteller sorgte für riesigen Absatz der Anti-Version.*

Während sich Darrow mit der Stargage seines Auftritts als *Monopoly*-Erfinder Orchideen züchtend aufs Altenteil zurückgezogen hatte, liegt von Anspach bereits ein zweites Spiel vor. Nach bewährtem Muster heißt es *Anti-Monopoly II*, aber es ist besser, als dieser Name vermuten läßt.

Spielplan und Regeln sind so sehr dem *Monopoly*-Vorbild ähnlich, daß man von einem Plagiat sprechen könnte, wenn es nicht eine entscheidende Änderung gäbe. Zwei verschiedene Figuren sind im Spiel, Monopolisten und Wettbewerbler. Jeder Spieler entscheidet sich vorab für eine Markt-Ideologie. Ein Wettbewerbler kann auf einer einzelnen Straße bauen, kassiert aber bescheidene Mieten. Ein Monopolist muß eine Stadt erst kontrollieren, mindestens zwei Straßen einer Farbe besitzen, bevor er bauen darf, schröpft dann aber entsprechend saftige Mieten. Eine spielwerte Symbiose aus der *Monopoly*- und *Anti-Monopoly*-Idee.

Bei Spielen mit verschieden reglementierten Parteien gibt es immer wieder Streitigkeiten über die Ausgewogenheit. *Prärie* oder *Scotland Yard* sind bekannte Beispiele dafür. Im Begleitheft von *Anti-Monopoly II* wird beteuert, die Regeln seien vom Mathematikprofessor Irvin Hentzel ausgeglichen worden, natürlich mit Computerhilfe. Wir werden das so bald nicht überprüfen können. Anspach hat erklärt, daß es vor 1986 keine europäische Lizenz geben wird. Schließlich muß erst der Umsatz beim *Anti-Monopoly* stimmen.

Karl-Heinz Koch

HANJE: ARROGANTES WÖLKCHEN

Die schönsten Spiele auf dem Markt", lobt Maria Gebhard im Katalog 1970/1971 ihrer *Boutique für Spieler*, „stammen aus dem *Hanje*-Atelier. Die wunderschönen Spielpläne in herrlichen Farben hängt man sich in die Wohnung (47 × 47 cm). Die Spielstücke sind edel, die Gesamtgestaltung ist vorbildlich." Für läppische DM 19,80 bot sie *Old Britain*, *Hippimill*, *Huckepack* und *Sein letzter Dollar* an.

Hans-Jörg Nürnberger war ein Mann der ersten Stunde in der großen Erwachsenen-Spielwelle, auf deren Kamm *Eugen Oker* surfte, bis man ihm das Wasser abgrub. Aus dem Nichts heraus hatte sich der Außenseiter mit seinem *Hanje*-Spieleatelier in kurzer Zeit eine solide Fan-Gemeinde aufgebaut.

Mehr als ein Jahrzehnt ist seither vergangen. Die Spielfreude der Wirtschaftswunderkinder wurde fix kaputtproduziert. Da ist es auch um *Hanje*-Spiele still geworden. Trotzdem fragen treue Anhänger noch heute, wann endlich wieder ein neues Spiel kommt.

Eine Antwort auf diese drängende Frage habe ich versucht, in Lechbruck zu finden. Hier, im bodenständigen Alpenvorland, hat die Familie Nürnberger nach unruhigen Jahren Heim und Werkstatt gefunden. Lechbruck liegt nahe dem Forggensee im Dreieck Füssen, Schongau, Kaufbeuren in nahezu unberührter Landschaft. Die lange geplanten Autobahnen Kempten-Salzburg und Füssen-Augsburg, in deren Schnittpunkt Lechbruck liegen würde, sind bis heute nicht gebaut.

Wer *Hans-Jörg Nürnberger* vor dieser Kulisse für einen Heimatfilm besucht, kommt nicht daran vorbei, erst einmal die säuberlich in gediegene Setzkästen sortierte Würfelsammlung mit einigen Hundert Exponaten zu bestaunen. Dann kann er sich getrost in einem Sessel ausstrecken, um nach mühsamer Anreise gebannt der sprudelnden Erzählfreude des Hausherrn zu lauschen.

Neben der übermächtigen Konkurrenz der etablierten Spielefabrikanten möchte *Hans-Jörg Nürnberger* „das arrogante, kleine Wölkchen über der tosenden See des Spiele-Marktes" sein. Angefangen hat dieses Wölkchen, ähnlich wie *Alex Randolph*, in einer Werbeagentur.

1938 geboren, ging er während des Krieges zur Schule und besuchte dann die Fachschule für Holz und Elfenbein, und später die Werkkunstschule Darmstadt, um dann zehn Jahre lang in verschiedenen großen Werbeagenturen den Puls der freien Marktwirtschaft zu fühlen.

Sproß einer begeistert spielenden Familie, war das Erfinden neuer Spiele eines seiner Hobbies. Arbeitskollegen stifteten ihn an, seine Ideen Herstellern anzubieten. Doch im Jahre 1969 war die Firma Schmidt-Spiele noch mit dem Dauererfolg eines *Mensch-ärgere-Dich-nicht* vollauf zufrieden, und auch der Ravensburger *Erwin Glonnegger* brachte es nur auf eine anerkennende Absage.

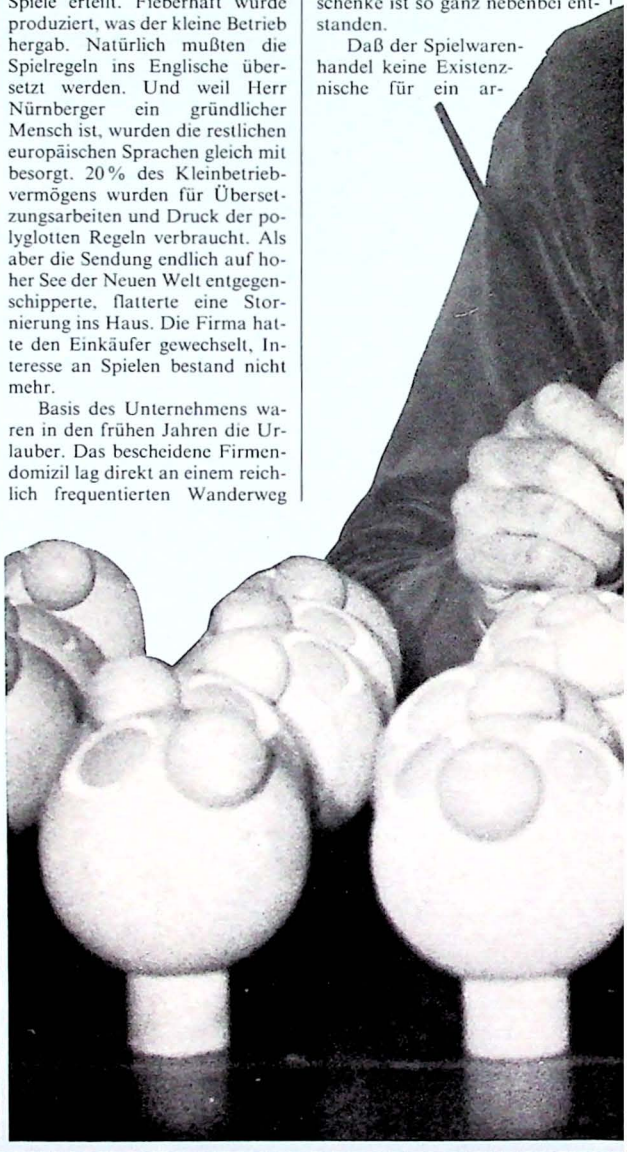
Der kreative Spieletüftler pilgerte deshalb nichtsahnend zur Spielwarenmesse nach Nürnberg, die noch ganz vom Gründergeist umweht war. Mit der Redegewandtheit seines Berufes erschwatzte er sich Zutritt in die Fachmesse. Und mit seinen Pappentwürfen unter dem Arm, lief er gleich dem Messedirektor Drescher über den Weg. Der war von den Arbeiten so angetan, daß er dem Neuling großzügig anbot, über Nacht einen Stand zu füllen, wenn einmal ein Aussteller kurzfristig absagen würde. Von Wartezeiten wußte *Hans-Jörg Nürnberger* nichts, aber vierzehn Tage später hatte er einen Stand für die nächste Messe.

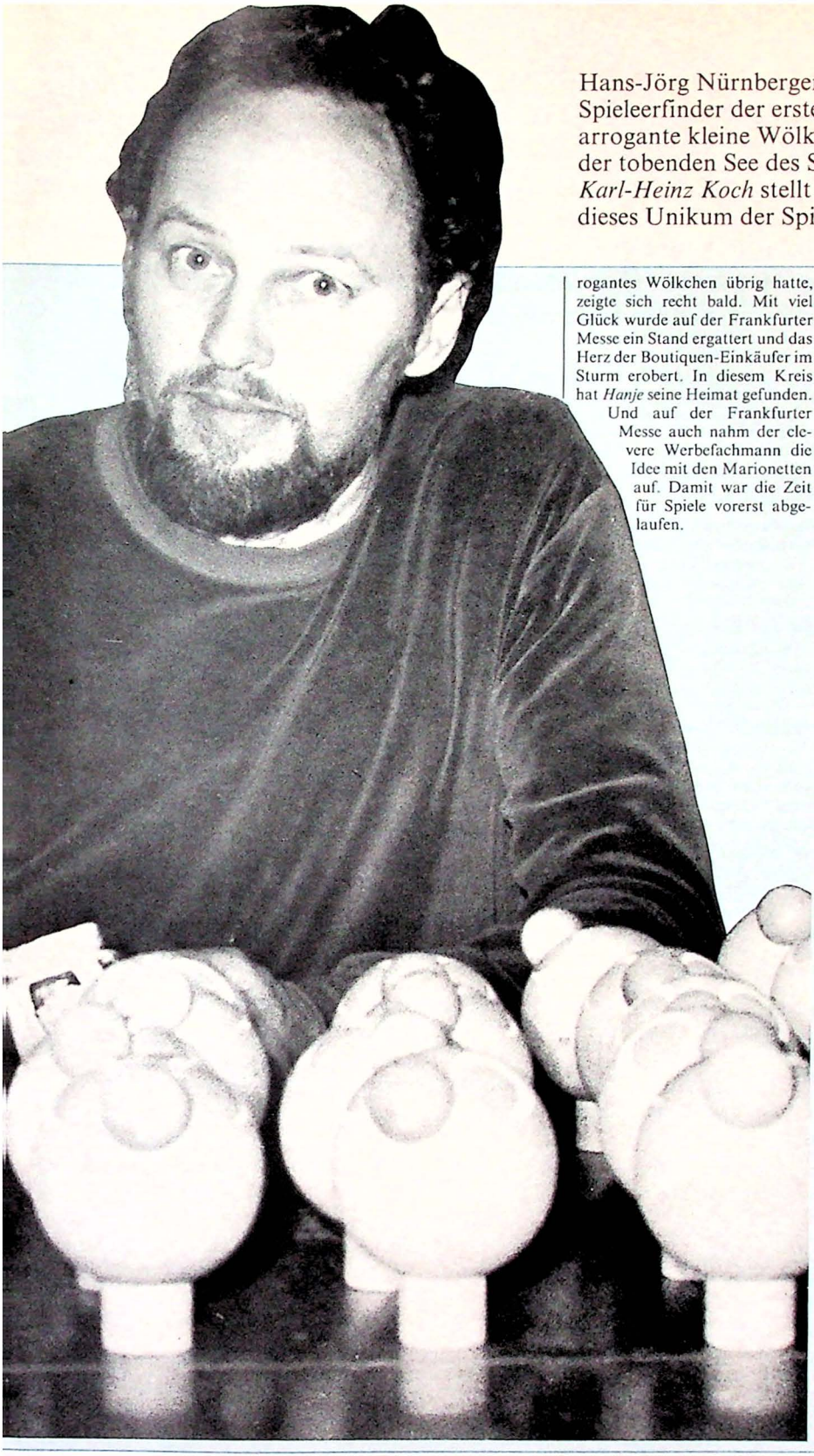
Mit vier Prototypen und handgedrechselten Figuren stand er 1970 zusammen mit seiner Frau Ursula zum ersten Mal auf drei mal drei Ausstellungsmetern. Sie stellten erstmals jene Spiele aus, die dann prompt im Katalog des oben zitierten Versenders lobend auftauchten. Das ganze Sortiment bestand aus diesen vier Titeln, aber jedes Spiel gab es in vier Farbschattierungen: Braun, grün, blau und rot. Mit 54 verschiedenen Farbtönen stellten sie „das größte Holzfigurensortiment der Welt" aus. Nur wie diese Materialfülle in Serie produziert werden sollte, darüber hatten sie sich noch keine Gedanken gemacht.

Am Ende der Messe waren nicht nur 300 Spiele verkauft, ein amerikanischer Einkäufer hatte einen Großauftrag über 1000 Spiele erteilt. Fieberhaft wurde produziert, was der kleine Betrieb hergab. Natürlich mußten die Spielregeln ins Englische übersetzt werden. Und weil Herr Nürnberger ein gründlicher Mensch ist, wurden die restlichen europäischen Sprachen gleich mit besorgt. 20% des Kleinbetriebvermögens wurden für Übersetzungsarbeiten und Druck der polyglotten Regeln verbraucht. Als aber die Sendung endlich auf hoher See der Neuen Welt entgegenschipperte, flatterte eine Stornierung ins Haus. Die Firma hatte den Einkäufer gewechselt, Interesse an Spielen bestand nicht mehr.

Basis des Unternehmens waren in den frühen Jahren die Urlauber. Das bescheidene Firmendomizil lag direkt an einem reichlich frequentierten Wanderweg am Tegernsee. „In meiner Werkstatt endete manches kühne Wandervorhaben." Werbewirksam wurden nämlich die dekorativen Bretter der Spiele vor das Haus gestellt und lockten die Neugierigen herein und nicht selten zum ferienfröhlichen Kauf. Manch größerer Auftrag für Werbegeschenke ist so ganz nebenbei entstanden.

Daß der Spielwarenhandel keine Existenznische für ein ar-





Hans-Jörg Nürnberger, ein deutscher Spieleerfinder der ersten Stunde möchte „das arrogante kleine Wölkchen über der tobenden See des Spielemarktes sein". *Karl-Heinz Koch* stellt dieses Unikum der Spiele-Szene vor.

rogantes Wölkchen übrig hatte, zeigte sich recht bald. Mit viel Glück wurde auf der Frankfurter Messe ein Stand ergattert und das Herz der Boutiquen-Einkäufer im Sturm erobert. In diesem Kreis hat *Hanje* seine Heimat gefunden.

Und auf der Frankfurter Messe auch nahm der clevere Werbefachmann die Idee mit den Marionetten auf. Damit war die Zeit für Spiele vorerst abgelaufen.

Dieser Umsatzerfolg hat dem Unternehmen auf die Beine geholfen. Die Firma ist in ein eigenes Bauernhaus umgezogen, daß so ganz nebenbei vom Hausherrn selbst gediegen renoviert wird, die Finanzen sind konsolidiert, die Produktionsabläufe eingeschliffen. Jetzt möchte der Spiele-Autor sich wieder mehr seinem Hätschelkind zuwenden, bevor der „Markentypus des Hanje-Spiels" ganz in Vergessenheit geraten ist.

Nach sieben Jahren des Herumprobierens ist *Hans-Jörg Nürnberger* überzeugt, daß es keine Steigerung mehr für ihn gibt. Mit den 30 × 30 cm-Holzkästen und dem typischen Design will er sein Optimum erreicht haben.

Auf der Warteliste stehen erst einmal Überarbeitungen. *Baffel*, das unter dem Namen *Battel* als Krone-Spiel auf dem Markt war, soll jetzt als *Castello* neue Freunde erobern. Auch *Nobody* soll eine neue Gestaltung bekommen. Die mit *Point* und *Huckepack* begonnene Reihe soll auf mindestens sieben Titel erweitert werden.

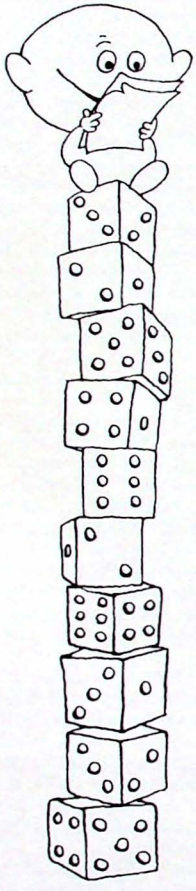
Bereits erschienen ist *Cash & Carry*, ein typischer *Hanje*-Wurf im schwarz lackierten Holzkasten. Nach *Monopoly*-Art grenzen an einen Umlauf aus acht mal acht Feldern Quadrate, die durch große Zahlen einen Wert bekommen. Je nach Teilnehmerzahl bekommen die Spieler fünf oder sieben griffige Figuren, mit denen der Parcours umrundet wird, mit denen aber auch die Zahlenboxen besetzt werden, um einen Ankauf zu markieren.

Cash & Carry ist ein Wirtschaftsspiel, ein abstrahiertes *Monopoly*, die Essenz einer Spielidee. Aus knappsten Zutaten ist ein reichhaltiges Spiel komponiert worden. Glück und Strategie, Intrigen und Kneipenfröhlichkeit sind zu einem runden Spaß verwoben. Also endlich wieder ein echter *Hanje*.

Und als neuester Gag ist jetzt nicht nur die Rückseite des Kastens werbewirksam bedruckt, es gibt auch ein kleines Löchlein, damit man das Hanje-Werk an die Wand hängen kann. Ein kleines Entgegenkommen für regalgeplagte Spielesammler.

Spiel '85

Taschenbuch für Spieler, Spielehersteller und die Spielepresse. Der unentbehrliche Begleiter für alle, die sich für Spiele interessieren.



Auf 344 Seiten finden Sie alles wichtige aus der Spielerszene, dazu einen Wochenkalender 1985 für Ihre Termine.

Hier nur ein kleiner Überblick über die wichtigsten Daten:

- Alles über Spiele: Spielegattungen, Verzeichnis lieferbarer Spiele, Tauschbörsen für Spiele, in Zeitschriften besprochene Spiele.
- Sie finden die Anschriften aller Spielehersteller aus dem In- und Ausland, von Pressestellen und Public Relation Agenturen, von Verbänden und Organisationen des Groß- und Einzelhandels.
- Messen im In- und Ausland, mit Angaben über Verkehrsämter, Hotels, Gaststätten und Städteführer.
- Wichtige Veranstaltungen für Spieler: Deutsche Spielertage Essen, Remscheider Spielemarkt, Göttinger Autorentreff.
- Informationen über Spielepreise: Kritikerpreis „Spiel des Jahres", Essener Feder, Essener Graphik- und Designerpreis, Journalistenpreis.
- Wir stellen Fachorganisationen vor: IPA, Deutsche Würfelgesellschaft, Fantasy-Organisationen, Arbeitsgemeinschaft Spielzeug, AG neue Spiele.
- Was alles für Spieler gedruckt wird: Spielezeitschriften im In- und Ausland, Pressedienste, Amateurzeitschriften, Spielebücher Verlage, Journalisten, Kritiker und Redaktionen.
- Wo kann man spielen und wo bekommt man Spiele?: In- und ausländische Versandhandlungen, Spieliotheken, Initiativgruppen, Spielekreise.
- Museen für Spieler: Spielwarenmuseum Nürnberg, Spielkartenmuseum Stuttgart-Leinfelden, Hausmuseum Ravensburg.
- Übersichtskalendarium 1985/1986 und ein Wochenkalendarium 1985.
- und, und, und...

Technische Daten: 344 Seiten, stabiler Kunststoffeinband
Format: 105 mm x 148 mm
Preis pro Exemplar: DM 8,50 plus Versandkostenanteil DM 3,80

Kalender '85:

Außerdem gibt es auch 1985 wieder den großen Terminkalender.

Termine müssen langfristig geplant werden. Man kann dafür sorgen, daß alles klappt. Und nichts schiefläuft. Aber auch aufpassen, daß „Luft" bleibt – eben Freizeit. Für alle Gestreßten haben wir unseren Kalender entwickelt:

Terminkalender („Die ganze Woche auf einen Blick"). Mit vielen zusätzlichen Tips.

Hier stellen wir vor: **Terminkalender 1985.** Der Kalender besteht aus zwei Teilen, die in einem soliden Schutzumschlag zusammengefaßt sind.

Format: Geschlossen 23,4 x 16,5 cm, geöffnet 23,4 x 33 cm. Kalendarium und Beilagen können in den nächsten Jahren einzeln bezogen werden.

1. Kalendarium: 57 Wochenübersichten auf Doppelseiten. Stundeneinteilung von 8 bis 21 Uhr. Zweifarbiger Druck auf bestem Schreibpapier. Im Anhang u.a.: Doppelseitiger Jahresplaner für 85 und 86.

Ferientermine (In- und Ausland). Postleitzahlen. Städteverzeichnis.

2. Adressenverzeichnis: 16seitiges Register für Telefon-Nummern und Adressen. Auswechselbar – das lästige Abschreiben können Sie sich sparen, da das Verzeichnis einfach in den neuen Kalender übernommen werden kann.

Den Terminkalender gibt es in folgender Ausführung:

Ausführung	Preis
Kalender 1985, komplett (mit Adressenverzeichnis) mit Kunststoffschutzumschlag dunkelblau, dunkelrot	27,50
mit Kunstlederumschlag schwarz	52,00
mit Lederschutzumschlag braun	87,50
Einzelteile Kalendarium 1985 (ohne Umschlag)	18,00
Namensprägung auf dem Schutzumschlag in Gold oder Silber	15,00

Die Bestellkarte für Spiel '85 und den Terminkalender 1985 finden Sie auf den Seiten 45/46.

Bücherwiese

Im Heyne Verlag ist eine ganze Serie von Taschenbüchern erschienen, die Spielereien mit Streichhölzern, Würfeln, Papier, Schnüren, Wörtern, Münzen sowie Bilderrätsel und Denkaufgaben aus neuen und älteren Quellen in Erinnerung ruft.

Diese Zusammenstellungen wurden teils von Tom Werneck, teils von Gilbert Obermair besorgt, der in einer Auswahl aus den genannten Sammlungen einige dieser Knobeleien noch ein weiteres Mal vorlegt: Das große Heyne Spielebuch (Tb. 4960) umfaßt nahezu 400 Seiten, die allerdings nur Weniges enthalten, das man nicht bereits mehrmals in anderen Werken vorgefunden hat – wobei aber nach wie vor auf Quellenangaben und Literaturhinweise verzichtet wird, ebenso wie auf ein paar weitere Erfindernamen, die doch auch bekannt sind.

Immerhin aber begegnen wir nun diesen alten Bekannten aus verschiedenen Kniffelbereichen in einem einzigen Buch und können uns so in recht unterschiedlicher Weise unterhalten und prüfen, ob wir die Lösungen noch im Gedächtnis vorfinden.

In gleicher Art appellieren auch zwei Ullstein Taschenbücher ans Erinnerungsvermögen: Puzzles – Praktische Rätsel (Tb. 34225) und Puzzles – Logische Rätsel (Tb. 34231), bei denen nicht einmal erwähnt wird, wer denn die Aufgaben zusammengesucht hat . . .

Ebensowenig erfährt man, wer für die Illustrationen verantwortlich ist, die vorab im Band mit den logischen Rätseln mit teils amüsanten und nostalgisch anmutenden Bildern manche neue Einkleidung der Fragestellungen sowie auch ein paar neue (wenn auch keine neuartigen) Probleme ermöglicht haben.

Der Heyne Verlag behauptet, Die raffiniertesten Labyrinthe (Tb. 4966) herauszugeben – eine Sammlung von rund vier Dutzend Irrbildern, die von Dave Phillips, einem amerikanischen „Graphiker und Op-art Künstler nach teilweise jahrhundertealten Grundmustern, aber auch mit vielen eigenen Ideen zusammengestellt" wurden.

Neben manchen zweidimensionalen findet man auch ein paar wenige dreidimensionale Beispiele, die aber ebenfalls fast durchweg im Rahmen des Üblichen bleiben: Andersartiges, wirklich und von Grund auf Originelles muß man anderswo suchen – etwa im früher schon erwähnten 46 verzwickte Labyrinthe (Ravensburger) von Bernard Myers.

Wer sich aber gerne durch verschlungene Irrpfade hindurchtastet und keinen sonderlichen Wert auf überraschende und neue Einfälle legt, wird auch hier auf seine Rechnung kommen.

Allerdings wird er dann durch die Wiedergabe der Labyrinthe im kleinen Taschenbuch mit weiteren, vielleicht weniger erwünschten Problemen konfrontiert – manche der komplizierteren Gebilde erforderten ein größeres Format, um ungetrübte Lust zu bereiten: die DuMont-Ausgaben zum gleichen Thema machen den Unterschied deutlich.

Nur ganz am Rand mit Spielen hat Karten legen – Karten deuten (Heyne, Tb. 4969) zu tun, das sich mit der ohnehin etwas sehr fragwürdigen „Kunst, aus den *Karten* zu lesen" in recht simpler Weise befaßt:

Florence Eymon weist darin jedem möglichen Kartenpaar eine bestimmte Bedeutung zu und zeigt, wie man das Spiel in ein paar verschiedene Auslagen zusammenstellen und dann deuten kann.

Allerdings weist sie auch darauf hin, daß „dieses Buch nicht das Einfühlungsvermögen des inneren visionären Blicks ersetzen kann, den man ‚Das Seherische' nennt" – sei's drum.

Wer's glaubt, zahlt eben einen Taler – oder die knapp sieben Mark heutiger Währung, die diese Zukunftsdeutung für Jedermann kostet.

Von Konrad Kelbratowski stammt Black Jack. Regeln und Strategien des Kasinospiels (Falken Verlag). Er gibt darin die in deutschen Kasinos gebräuchlichen Spielregeln, weist auf einige untaugliche Gewinnstrategien hin, stellt dann seine eigene Methode dar und erklärt auch, wie man sich die bereits gelaufenen Karten merken kann. Daneben setzt er sich auch mit Edward O. Thorps Beat the Dealer und am Rande noch mit Jerry L. Pattersons Casino Gambling auseinander, so daß man damit eine interessante und vermutlich auch sehr brauchbare Anleitung erhält, die überdies auch noch verständlich und gut geschrieben ist. *wlh*

Für Einsteiger

Tom Werneck/Erik Liebermann: Heimcomputer; Ullstein, 236 S., 24,– DM.

Es soll ja außer mir noch einige Zeitgenossen geben, die immer nur Bahnhof verstehen, wenn über *QWERTZ* oder *QWERTY*, über *Bit* und *Byte* gesprochen wird, denen Computer demnach ein Buch mit sieben Siegeln sind.

Vor ein paar Jahren nur wenigen und meist auch gutbetuchten Elektronik-Freaks vorbehalten, haben sich die Heimcomputer in der letzten Zeit epedemieartig im Lande verbreitet. Und insbesondere, so stelle ich leider immer mehr fest, erfreuen sich die Maschinchen mit den aberzähligen Knöpfen und Tasten bei Spielern wachsender Beliebtheit (bleibt nur zu hoffen, daß sich da die konventionellen Brettspiele noch behaupten können).

Es war vorauszusehen: Einhergehend mit der Computerwelle ist auch der entsprechende Buchbereich explodiert. Kaum eine Woche, in der nicht ein angeblich völlig neues Buch über Computer und Computerspiele erscheint. Viele dieser Produktionen sind offensichtlich Schnellschüsse, bloß noch etwas vom nicht mehr lange so großen Kuchen abbekommen!

Tom Werneck, allen Spielern als Spieleerfinder und Buchautor bekannt, hat nun ebenfalls ein Werk über Heimcomputer vorgelegt. An den absoluten Einsteiger und Anfänger wendet sich dieses Buch, Anwendungsbereiche werden erklärt, nicht etwa das Innenleben der Computer, so verspricht es der Verlagsprospekt. Genau das Richtige für Leute wie mich?

Nun ja, nach dem ersten Durchblättern fallen erst einmal die wirklich gelungenen Cartoons von *Erik Liebermann* ins Auge, der mit spitzer Feder die Tücken des Objekts nachzeichnet.

Für mich als unbeschlagenem Laien enthält das Buch eine Reihe wertvoller Tips. Der Unterschied zwischen einem Daten-Rekorder und einem Diskettenlaufwerk ist mir nach der Lektüre klar, ebenfalls weiß ich, wann man einen Plotter und wann Ink-Jets benötigt. Obwohl also das große Fragezeichen, mit dem ich bisher vor den Heimcomputern stand, ein bißchen kleiner geworden ist, bleibt dennoch ein Beigeschmack:

Das Buch trägt den Untertitel *Spielzeug, Werkzeug, Teufelszeug?* Impliziert wird also dem Käufer eine kritische Auseinandersetzung mit dem ganzen Themenkomplex *Computerisierung des Alltags* und den damit verbundenen Gefahren. Eine Diskussion darüber findet jedoch überhaupt nicht statt. Daß darüberhinaus in dem Buch noch massive Werbung für einen großen amerikanischen Computerhersteller gemacht wird (es sind sogar zwei Anzeigen enthalten), verstärkt das ungute Gefühl.

Überflüssig ist das Buch trotz dieser Einwände nicht. Es bietet völligen Laien eine locker geschriebene Einstiegsmöglichkeit. Und es enthält für den Neuling auf diesem Gebiet eine Reihe von Informationen, die so manchen Einsteiger vor vorschnellen Fehlinvestitionen bewahren wird.

Derjenige allerdings, der sich bereits in die Materie ein wenig eingearbeitet hat, wird schwer enttäuscht sein. Für ihn bietet das Buch so gut wie nichts Neues. Und dieser Sachverhalt hätte doch auch im Titel berücksichtigt werden müssen. *Helmut Steuer*

Neue Spielewelt

Es ist faszinierend, als passionierter Spieler in einer Zeit zu leben, in der die Erfinder nicht mehr auf die doch sehr limitierenden Medien des Brettes, der Würfel und der Karten beschränkt sind – und es ist phantastisch, sich von Mal zu Mal überraschen zu lassen, was da den Designern an immer wieder neuen, immer grandioseren Ideen eingefallen ist. Der Computer ermöglicht Handlungsabläufe, Spielmechanismen und Aufgabenstellungen, die sonst teils gar nicht, teils nur sehr umständlich und mühselig zu bewältigen wären – den Chips sei Dank, daß sie uns eine völlig neue Spielewelt erschlossen haben!

Neu scheint dabei aber auch zu sein, daß fast alle Computerbesitzer hauptsächlich alleine spielen – mit dem Apparat als Partner: eine Horrorvision für all jene, die immer noch meinen, Spiel sein nur dann Spiel, wenn dabei eine irgendwie geartete, auch noch so rudimentäre und unbedarfte zwischenmenschliche Kommunikation stattfände . . . Spielen aber ist Selbstzweck und braucht keinen anderen, vermeintlich tieferen Sinn, um rechtens und gut zu sein. Wer allein spielt, spielt immerhin – und mit dem Computer meist recht intensiv und oft auch anspruchsvoll.

Noch ist allerdings nicht alles Gold, was da über den Bildschirm flimmert. Zwar sind die Imitationen und Variationen von Hits offenbar am Aussterben – das riesige Angebot macht es den Käufern leicht, zunehmend kritischer und selektiver zu sein.

Auf die Dauer unbefriedigend sind jedoch fast alle Konfliktsimulationen: von jeder Fairness weit entfernt, verschafft sich da der Computer durch fiese Tricks miese Vorteile, die einen bald einmal frustrieren. Wenn dann noch lediglich eine einzige Strategie zum so doch recht unbefriedigenden Erfolg führt – oder wenn ich über Dutzende von Einheiten, ihre Stärken und Verschiebungen buchführen muß, dann benütze ich wohl besser wieder Brett und Counters . . .

Im Bemühen, anspruchsvoll und originell zu sein, schießen auch einige Adventures weit übers Ziel hinaus. Zu häufiger ‚sudden death' vermag wohl niemanden zu begeistern und müßte eigentlich nicht sein, ebenso wenig wie langwierige und nachgerade langweilige Labyrinthirreleien und einfallslose Knopfdrükkereien. Noch übler aber ist, wenn Abenteuer nicht nach allgemeiner oder spielimmanenter Logik lösbar sind – allzu ausgefallene Einfälle machen wohl nur dem Erfinder wirklich Spaß . . .

Dennoch: wenn man bedenkt, wie vieles sich gerade hier schon zum besseren gewendet hat, dann kann man hoffen, daß alles, was jetzt noch im argen liegt, bald erfreulich anders wird – auch die graphische Anspruchslosigkeit einiger Firmen sowie ihre Unfähigkeit, Programmfehler schon vor der Ausgabe der ersten Version festzustellen . . . *wlh*

Über den Wolken

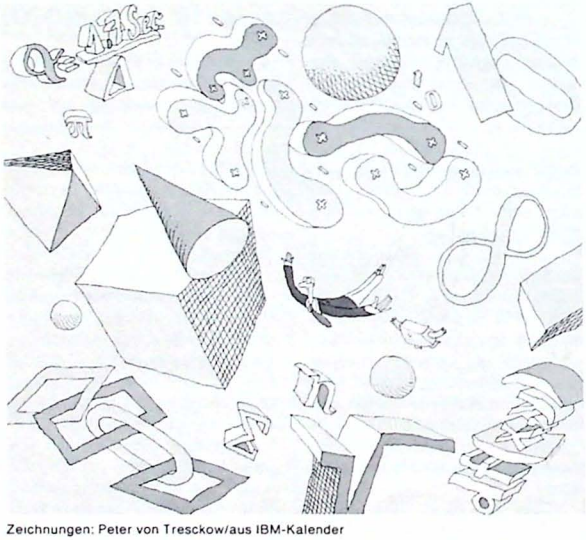
Spielen ist nicht zuletzt auch Simulation der Dinge, die uns das Leben vorenthält. Bei *Monopoly* ist es das Geld, das fehlt, bei *Diplomacy* die Macht und hier der Flugschein und die vier Streifen am Ärmel.

Flugsimulatoren sind das ureigene Feld der Computer, die mit Fleiß und Geschwindigkeit etwas vorspielen, was gar nicht vorhanden ist: Die dreidimensionale Bewegung über den Wolken, dort wo die Freiheit so grenzenlos ist.

Flugkapitän (Thorn EMI) und *Solo Flight* (Sid Meier, Microprose) sind zwei Seiten ein und derselben Medaille. Beides Flugsimulatoren, die sich bemühen, ein Flugzeug inklusive Flugverhalten möglichst realistisch darzustellen, – und doch zwei so ganz und gar verschiedene Dinge.

David und Goliath: Die einmotorige Sportmaschine und der Jumbo Boeing 747, größere Gegensätze sind nicht vorzustellen, doch der Heimcomputer macht es möglich. Nicht perfekt, das sei Flugkapitänen und Sportfliegern lieber gleich zugestanden, aber allemal faszinierend.

Gemeinsam ist beiden Programmen, daß die untere Bildschirmhälfte das Cockpit mit den Instrumenten zeigt und die obere den Ausblick nach draußen auf eine stark vereinfachte Computerlandschaft: blauer Himmel, graue Wolken, grüne Wiese, schwarze Nacht. Gemeinsam auch die Benutzung des Joysticks als Steuerknüppel und der Tastatur für alle Sonderfunktionen wie Gasgeben, Bremsen, Fahrwerk einziehen oder Landeklappen ausfahren. Doch dann beginnt der Unterschied zwischen Jumbojet und Sportflugzeug – und auch zwischen Microprose und Thorn EMI.



Zeichnungen: Peter von Tresckow/aus IBM-Kalender

Behäbig rollt die 747 bis zur Startbahn. Die Triebwerke heulen mit Vollgas, um den Klotz in Schwung zu bringen. Aus den weit oben liegenden Cockpitfenstern hat man einen schlechten Überblick über Vorfeld und Rollbahnbegrenzungen. Doch dann dreht sich langsam die Startbahn in das Blickfeld.

Die Sportmaschine fühlt sich da ganz anders an. Das liegt auch daran, daß man zwar das Blickfeld des Piloten aus dem Cockpitfenster hat, aber gleichzeitig auch das gesteuerte Flugzeug vor sich sieht, als würde man hinter sich selbst herfliegen. Ein Trick, der vielleicht nicht realistisch ist, aber auf unproblematische Weise Handlichkeit und Übersichtlichkeit eines kleinen Flugzeugs vermittelt.

Über die Faszination des Fliegens befragt man am besten einen Piloten. Ein Computerprogramm kann das nicht vermitteln. Weder die Welt aus der Vogelperspektive, noch den Magen unter dem Kinn und das Herz in den Schuhen. Leider, aber so ist es. Das Fliegen selber: Eigentlich der schwächste Punkt der Flugsimulatoren.

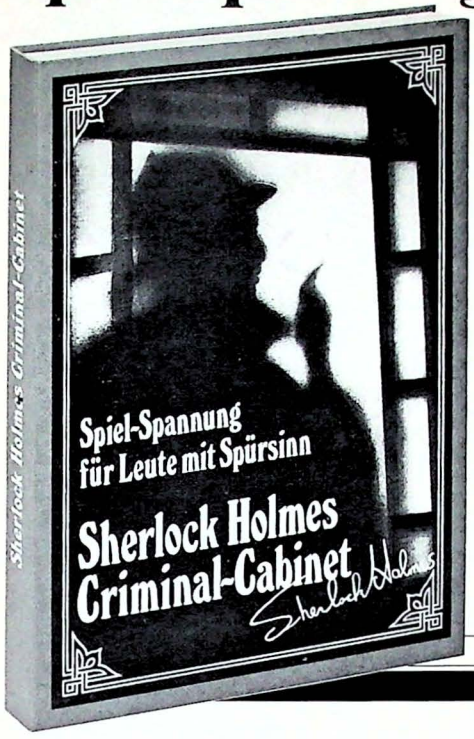
Solo Flight versucht, die Saure-Gurken-Zeit zwischen Start und Landung mit Navigationsaufgaben zu überbrücken. Auch wenn leider nicht mögliche Kunstflugfiguren mehr Spaß gemacht hätten, mit Postsäcken bei jedem Wetter von Flugplatz zu Flugplatz seinen Weg zu bahnen, ist so schlecht nicht. Im Programm sind eine Menge Varianten eingebaut, so daß man sich vor immer neue Aufgaben gestellt sieht.

Der Jumbo befindet sich auf Linienflug: Wenn nichts passiert, ist alles gut gegangen. Dafür kann man den Flugsaurier aber auf den Rücken drehen und andere Späße machen – baldiger Absturz garantiert.

Letzten Endes kommt man bei beiden Programmen aber um eine Landung nicht herum, und damit beginnen die Probleme. Mit einer geglückten Landung

Spiel-Spannung für Leute mit Spürsinn:

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet



Willkommen in den Straßen des viktorianischen London! Die Nebel wallen und Mord liegt in der Luft, und Sie sind im Dienst des Baker-Street-Hilfskorps zu Ermittlungen unterwegs ... Helfen Sie mit, das Empire vor den Kräften des Bösen zu bewahren!
In Gegenwart von Sherlock Holmes und Dr. Watson werden Sie über ein Verbrechen unterrichtet, das Sie aufklären sollen. Sie selbst entscheiden dabei, welchen Spuren Sie nachgehen und im London des 19. Jahrhunderts verfolgen. Dabei verhören Sie Verdächtige, durchstöbern das Zeitungsarchiv, suchen Orte auf, die mit dem Fall in Verbindung stehen, sammeln dort Informationen und fügen so Beweis an Beweis, bis die Lösung des Falls gefunden ist.
Sherlock Holmes Criminal-Cabinet ist kein gewöhnliches Gesellschaftsspiel, bei dem der Zufall eine Rolle spielt; es kommt allein auf die Fähigkeit der Spieler an, korrekt zu folgern und die Tatsachen in einen logischen Zusammenhang zu bringen.

Die sensationelle Unterhaltungs-Idee für alle Spiele-Fans, die eine wirkliche geistige Herausforderung suchen!

1 – 6 Spieler, ab 12 Jahren.
Bestell-Nr. 3-440-05446-2, DM 39,90
fPr (Unverbindliche Preisempfehlung)

In den Staaten ein Riesenhit!

„Das einfallsreichste und realistischste Detektiv-Spiel, das jemals entworfen wurde."
GAMES Magazine, New York

FRANCKH
KOSMOS
Verlagsgruppe

In Ihrer Fach/Buchhandlung!

LÜK®

Knobeleien
Spiegelbildrätsel, Texträtsel, Suchsel, Bilderrätsel, die löst jeder, der auf Draht ist. 696 Gelegenheiten zum Knobeln, Nachdenken und Freuen.
Bestellnummer 24 0001

Rätselreise um die Welt
888 Fragen zu Wissenswertem aus aller Welt. Hauptstädte, Wahrzeichen, Geografie, Währungen, Schauspieler, Kunst.
Bestellnummer 24 0003

Im Karton sind ein Ratebuch und ein Freizeit LÜK-Kontrollgerät, mit dem man überprüfen kann, ob die Fragen richtig beantwortet wurden.
Wer das Kontrollgerät schon hat, kann die Ratebücher einzeln kaufen.

Katalog anfordern bei:
Heinz Vogel Verlag
Postfach 5367
3300 Braunschweig

auf zehn Versuche ist man guter Anfänger. Den kleinen Grashüpfer bekommt man wenigstens bei gutem Wetter recht schnell in den Griff. Der Jumbo gibt sich da widerwilliger und so säumen bald unzählige Wracks die Landebahnen von Computerland.

Aber da das Flugzeug hinter uns ja leer ist: Try again, werden wir aufgefordert. Naja, wenn das so einfach ist . . .
Eberhard von Staden

Gangster

Als deutsche Produktion wird *Gangster* von Ronald Spencer Software aus Mönchengladbach präsentiert. Und in der Tat, die Überschriften der einzelnen Bilder sind in – wenngleich etwas gebrochenem – Deutsch verfaßt. Das Spiel kommt auf Cassette und Diskette für den C 64 und ist angenehm platzsparend in einer kleinen Plastikbox bzw. einer flachen aufklappbaren Mappe untergebracht.

Gangster steht in bester Miner-Tradition und verlangt wie sein großes Vorbild neben geschicktem Umgang mit dem Joystick zugleich auch planvolles Vorgehen. Dabei ist es von beeindruckend guter Grafik, obwohl das offenbar beabsichtigte Geflimmer nach einem Fehlversuch auf die Dauer doch etwas störend wirkt.

Während der Bergmann Bounty Bob im *Miner 2049er* in der jetzt vorliegenden Fassung von ColecoVision elf verschiedene Stollensysteme eines Bergwerks abzugrasen hat, muß der Meisterdieb Rodger the Dodger sage und schreibe 30 Bilder durchlaufen, um sich nach seiner Einbruchstour in Sicherheit zu bringen.

Dazu stehen ihm lediglich fünf Leben zur Verfügung, ohne daß die Möglichkeit bestünde, zu Trainingszwecken die einzelnen Szenarios direkt anzuwählen. Außerdem besteht für jeden Raum ein Zeitlimit, das durch einen Balken am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Wer nicht aufgibt, wird sich deshalb recht lange mit *Gangster* zu beschäftigen haben.

Die Aufgabe besteht jeweils darin, die im Raum verteilten Schlüssel zu einem Safe einzusammeln, ohne gegen die Alarmeinrichtungen zu stoßen oder von Wächtern oder sonstigen Widersachern erwischt zu werden. Da geht es über Fließbänder und unter den Schritten wegbröckelnde Treppen durch eine Bank, eine Bonbonfabrik oder die Behandlungsräume eines Zahnarztes, wo die Gebisse der Patienten nach dem gestreßten Einbrecher schnappen. Auch Killertelefone und herumsausende Kinderwagen haben es auf ihn abgesehen.

Wer wissen will, was ihn noch so alles erwartet, mag sich aus dem Demolauf unterrichten. Man bekommt ihn geboten, wenn man die nach dem Ladevorgang erscheinende Weisung, die Space-Taste zu drücken, nicht befolgt.
Also dann: Gut Bruch!
L. U. Dikus

Broadsides

Horatio Hornblower, Richard Bolitho, Roger Kelso – ahoi! Durch *Broadsides* (SSI) segeln wir mit ihnen über die Weiten des Ozeans und bohren den Gegner in den Grund – sofern nicht er uns austrickst und unser Schiff vorher in Fetzen schießt . . .

Auf dem linken Teil des Bildschirms bewegen sich (in etwas rudimentärer Graphik) die beiden Schiffe, von denen das eine vom Spieler, das andere vom Computer oder auch einem menschlichen Gegner bewegt wird.

Der rechte Bildschirmteil zeigt den Status der beiden Segler: Name, maximale und momentane Geschwindigkeit, Zustand der Geschütze, der Crew, des Schiffsrumpfs und des Segelwerks – das bald mehr oder weniger zerfetzt an den Masten hängt.

Man kann mit den vorgegebenen Schiffen segeln, aber nach Belieben auch eigene Fregatten, Linienschiffe oder was immer entwerfen: ihre Fahrteigenschaften, ihre Bewaffnung, ihre Schußkadenz, die Anzahl sowie die Qualität der Besatzung lassen sich mühelos eingeben.

Am spannendsten sind wohl Duelle zwischen einem schwerfälligen, aber kanonenstarrenden Linienschiff und einer leichtbewaffneten, wendigen Fregatte: die unterschiedlichen Feuergeschwindigkeiten und das verschiedenartige Verhalten im ständig wechselnden Wind geben Raum für mancherlei strategische Einfälle: da gilt es vielleicht gegen den Wind zu halsen, um die andere Breitseite zum Tragen zu bringen – da muß man den Gegner mit überraschenden Manövern aller Art austricksen . . .

Broadsides läßt sich auf relativ einfache Weise oder auch mit etwas komplexeren Manövern spielen: Entscheiden wird dann auch, ob man die geeignete Munition geladen hat, ob man die Distanz gut abzuschätzen weiß und ob man je nach Lage mit vollen oder für den Nahkampf gerafften Segeln ins Gefecht zieht . . .

Kommt es zum Entern, wechselt das Bild: man sieht die beiden Decks, aus der Takelage schießen die Scharfschützen, an der Reling kommt es zu ersten Degenduellen . . .

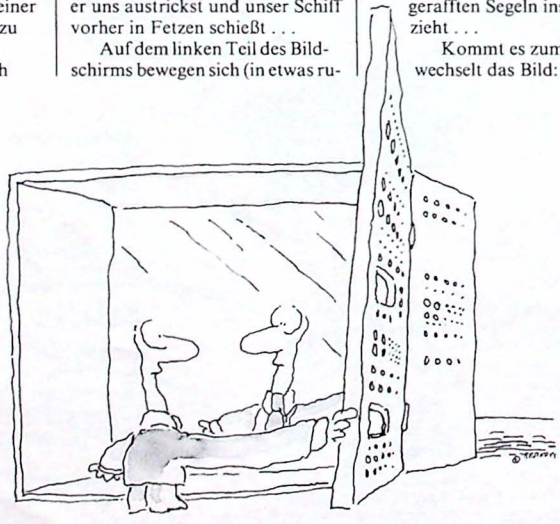
Streicht ein Schiff schließlich die Segel oder geht es gar mit Mann und Maus auf den Grund, zeigt der Sieger seine Flagge und läßt die Nationalhymne ertönen.

Bei geschickter Wahl der selbst programmierbaren Variablen ergeben sich immer wieder sehr spannende, jedes Mal anders verlaufende Partien – und um die nächste Windecke wartet doch – Schockschwerenot! – schon der nächste Pirat, dem man die Breitseite zeigen muß – aye, aye, Sir – los geht's . . .
Walter Luc Haas

Sportspiele

Sportspiele stellen besondere Anforderungen an die Programmierkunst. Einerseits müssen die Bewegungsabläufe möglichst realistisch wiedergegeben und die Regeln der jeweiligen Vorlage beachtet werden. Andererseits darf der Simulationsgrad nicht übertrieben werden, soll nicht die Spielbarkeit darunter leiden, wie dies etwa bei dem Videospiel *Tennis* aus dem inzwischen vom Markt genommenen Intellivision-Programm der Fall war.

Diesen Fehler hat Atari mit seinem Computer-*Tennis* vermieden. Es ermöglicht sofort flüssige Ballwechsel, weil die Returns automatisch ausgeführt werden, wenn man seinen Spieler zum Auftreffpunkt des Balles oder in dessen Flugbahn bewegt. Mit wachsender Sicherheit erlaubt es aber auch, den Rückschlagpunkt selbst zu bestimmen und knallharte Volleys oder gefühlvolle Lobs zu schlagen. Daß der Spieler mit dem Rücken zur Kamera einen leichten Vorteil



hat, wird durch die vorgeschriebenen Seitenwechsel ausgeglichen und tut dem großen Spielvergnügen keinen Abbruch.

Die grafisch bislang beste Fußballsimulation liefert *Soccer* (Commodore) für den C 64. Unter Verzicht auf je vier Feldspieler hat man die verbliebenen Akteure in Aussehen und Bewegungen erstaunlich lebensecht nachgezeichnet. Besonders sehenswert sind die Paraden des Torwarts, der in die bedrohte Ecke hechtet, um „das Leder aus dem Dreieck zu fischen".

An *Profi-Eishockey* (Thorn EMI) verdient der kooperative Aspekt gegenüber den üblicherweise parallelaktiv ablaufenden oder auf Konfrontation gerichteten Spielen Beachtung. Zwei oder bei den alten, mit mehr Joyports bestückten 400ern und 800ern von Atari sogar vier Teilnehmer können gemeinsam gegen den Computer antreten und mit etwas Übung den Puck durch die Reihen ihrer Mannschaft wandern lassen. Auch wenn die Bildschärfe etwas zu wünschen läßt, so ist es doch recht lustig anzuschauen, wenn es zu einem Bodycheck oder gar zu einer kleinen Keilerei auf dem Eis kommt.

Mit *Rocky* hat ColecoVision für den ADAM ein Boxkampfspiel vorgelegt, das alle bisherigen Wiedergaben dieser Sportart weit in den Schatten stellt. Allerdings werden dazu zwei nicht gerade billige Steuergeräte benötigt. Die Aktionen der Boxer werden über vier in diese Handregler eingelassene Tasten gesteuert, während sie gleichzeitig mittels des Joysticks durch den Ring bewegt werden. Die Boxer können sich wegducken, ihre linke Faust schützend hochreißen oder mit der geraden Rechten Schläge zum Kopf bzw. Körper des Gegners ausführen. Dies alles ist sehr konturenreich dargestellt, und ein um die beiden Kontrahenten herumtänzelnder Ringrichter verstärkt den Eindruck eines echten Boxkampfes noch. Anzeigen oberhalb des Ringes unterrichten über den Kräftezustand und die Gesamtverfassung der Boxer und kündigen so einen drohenden Niederschlag rechtzeitig an. Die Ablehnung des Boxsports wegen der damit verbundenen Gesundheitsgefahren hindert nicht, an *Rocky* sein ungetrübtes Vergnügen zu haben.
L. U. Dikus

Boulder Dash

Die Zeit der dümmlichen Ballerspiele ist wohl abgelaufen: mehr und mehr werden sie durch phantasievollere Aufgaben verdrängt, in denen neben der geschickten Hand nur das klug eingesetzte Köpfchen zum Ziel führt.

In *Boulder Dash* (First Star) muß der kleine, waffenlose Rockford nicht weniger als 16 Höhlen durchqueren, von denen jede gleich mehrere Bildschirme farbenprächtig füllt und ihn mit jeweils neuen, überraschend originellen und nicht gerade einfachen Aufgaben konfrontiert.

In jeder muß er eine bestimmte Anzahl Edelsteine einsammeln, damit sich die geheime Tür zur nächsten Höhle zeigt und öffnet. Einige Diamanten kann er zwar mühelos auflesen, andere mit einem schnell geschaufelten Schacht erreichen. Aber da liegen überall auch mächtige Steinbrocken herum, die auf ihn herabzustürzen, ihn einzuschließen oder gar zu zermalmen drohen – und die denn auch immer wieder mit lautem Krach herunterpoltern, dabei andere mit sich reißen und so schwer berechenbare Lawinen auslösen.

Der unvermeidliche, manchmal aber mit Geschick und Überlegung auch nützlich einsetzbare Steinschlag ist jedoch nicht die einzige Gefahr: in einigen Höhlen jagen ihn tödliche Schmetterlinge, in anderen Feuerfliegen, da gibt es Amöben und grünen Schleim, gegen die er sich zur Wehr setzen muß.

Genau darin aber liegt der Pfiff des Spiels: Vorerst ratlos hat er sich in jeder Höhle neu zu überlegen, wo der schnellste Weg hindurch führt, wie und wann er wo geeignete Steine abstürzen läßt und was sich daraus für Folgen ergeben. Dann aber sollte er erst noch herausfinden, wie die anderen Gefahren zu überwinden und ob die tückischen Gegner etwa durch Felstrümmer einzusperren, durch wohlgezielte Brocken zu vernichten oder durch Irrgänge zu verwirren sind . . .

Hat man aber – allein oder abwechselnd zu zweit – die 16 Höhlen geschafft, oder ist man wenigstens bei jeder der vier möglichen Einstiegstellen wenigstens ein Stück weit eingedrungen, dann läßt sich jede von ihnen noch in vier Variationen spielen, bei denen es neue Pfade und neue Lösungen zu finden gilt.

Boulder Dash ist ein ungemein fesselndes Abenteuer, voller origineller Einfälle, die sowohl an Reaktionsvermögen und Joystick-Geschicklichkeit wie auch an Denken und Planen einige Anforderungen stellen – aber wohldosiert gerade nur so viele, daß es einem immer wieder Spaß macht, sich noch einmal mehr daran zu versuchen: zweifellos einer der Hits dieses Jahres.
Walter Luc Haas

„Ich spiele am liebsten ‚Abilene', weil Buttermilch auch Kraft gibt."

„Ich spiele am liebsten ‚Räuber+Gendarm', weil bei mir xy immer ungelöst bleibt."

„Ich spiele am liebsten ‚Epaminondas', weil ich Sinus und Kosinus nicht auseinander halten kann."

HEXAGAMES.
SPIELE
FÜR
ALLE.

„Ich spiele am liebsten ‚Crossado', weil ich für die Andrea Doria keine Fahrkarte mehr bekomme."

Kinder müssen auch im Zeitalter der Elektronik noch immer Kopfrechnen lernen – und vielleicht geht das mit Hilfe von Spielen wirklich besser. Ich frage mich allerdings, ob das dann auch wirklich Spaß macht – insbesondere dem, der damit Mühe hat und für den ja wohl diese Übungen vor allem gedacht sind. Allzu viel ist dabei den Erfindern ohnehin nicht eingefallen: schnurstracks kommt man zur Sache, bleibt stur dabei und bietet außer etwa ein paar Bildchen, einem Würfel und einem Spielplan nichts anderes. Phantasievoller eingekleidet und abwechslungsreicher gestaltet, brächte das vielleicht mehr . . .

Um pures Rechnen geht's denn auch im 1x1 Bingo (Ravensburger), bei dem hübsch illustrierte Kärtchen in doppelter Ausführung die 43 Zahlen zeigen, die als Ergebnisse des Kleinen Einmaleins vorkommen: Zwölf von ihnen legt jeder offen in ein 4x4 Quadrat aus. Reihum würfelt man nun mit zwei Spezialwürfeln, die die Zahlen von 0–10 sowie noch ein Jokerzeichen für eine frei zu wählende Nummer enthalten – und wer das Produkt der beiden Zahlen in seinen Kärtchen vor sich liegen hat, belegt dieses mit einem Chip, bis so einer eine Reihe voll hat und Bingo rufen kann.

Als Variante läßt sich mit dem gleichen Material auch gleich noch 1x1 Rio spielen und dabei eine ausgesuchte Multiplikationsreihe üben: man verwendet dann nur einen Würfel, da die andere Zahl ja feststeht.

Mit demselben Problem befaßt sich auch Wurzel Joker (Giezendanner): Oben und auf einer Seite sind die 10x10 Felder des übergroßen Plans durchnumeriert, so daß jedes durch das Produkt der zwei Zahlen definiert ist. Alle erhalten gleich viele Zahlenkärtchen und sollen sie nun nach und nach auf die entsprechend bezifferten Felder legen. Dabei muß aber zuerst eine Karte auf die senkrechte Fünferreihe kommen, bevor die entsprechende Querreihe benutzbar wird – und man darf dort auch nur dann spielen, wenn man seine Zahl unmittelbar links oder rechts an eine bereits ausgelegte Karte anreihen kann.

So läßt sich die eine oder andere Kartenfolge eine Zeitlang sperren, bis man schließlich in Zugzwang kommt.

Die Wurzelzahlen sind mit einem Joker gekennzeichnet und erlauben einen Bonuszug, die Zehner gelten als Glücksfelder und dürfen ohne Rücksicht auf die bisherige Auslage belegt werden.

Ein harmloses Spielchen mit Zahlen ist dann die Schnelle 15 (Milton Bradley): 15 durchnumerierte Stöpsel stecken mit den Zahlen nach unten im Spielbrett – und es geht nun in einer Art hektischem Zahlenmemory darum, möglichst schnell die Stecker in der richtigen Reihenfolge vom Plan zu nehmen. Bei Fehlversuchen hat man die nicht passende Zahl natürlich wieder verdeckt einzustöpseln und sich ihren Standort für später zu merken.

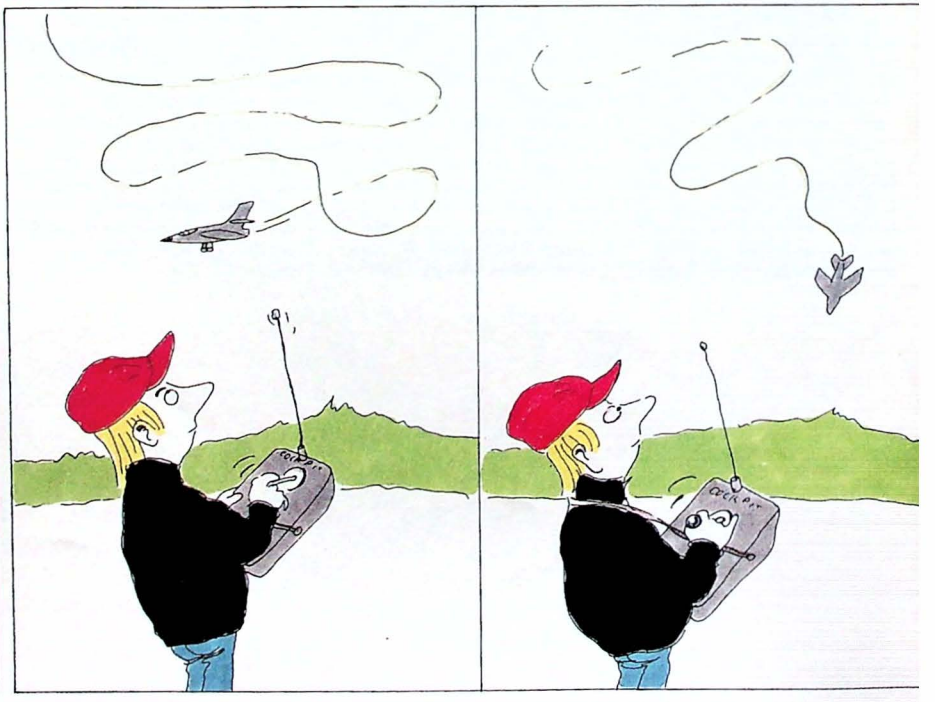
Hektisch geht's auch in Schnapp-die Banane (Spear) zu: Auf dem Tisch liegen Plastikbananen – aber genau eine weniger als Leute mitspielen. Jeder bekommt vier Karten, gibt auf Kommando eine weiter und versucht so, die zusammengehörige Serie von vier gleichen Bildern zu sammeln. Wer sein Quartett beisammen hat, holt sich eine der Bananen, wonach alle andern ebenfalls eine zu schnappen versuchen. Einer allerdings geht leer aus und hat verloren. Im Unterschied zum Zapfenjaß, den man mit normalen Spielkarten spielt, sind hier die Karten besonders dick, so daß sie dem zu befürchtenden Verschleiß länger widerstehen. Weil aber nur vier verschiedene Motive vorkommen – ein, zwei, drei oder vier Affen, die sich auf einem Bananenbaum tummeln – ist die Chance groß, daß die Runde jeweils schnell zu Ende geht: das aber nimmt dem Spiel etwas von seinem Reiz und der Spannung, die durch öfteres Kartentauschen entsteht.

Keineswegs um die Berufswahl geht es in Was werde ich? (Milton Bradley), bei dem es sich um eine vereinfachte Version von Bob Abbotts Egghead (ASS) handelt. Um Stirn oder Hals trägt man eine Kunststoffliege, in der ein Kärtchen steckt, dessen Bild man selbst nicht kennt und nun auch nicht sehen kann. Es stellt einen von zwanzig Berufen dar, und man soll nun erraten, um welchen es geht. Dazu stehen allerdings nur ein Dutzend Fragen zur Verfügung, die sich auf die Abbildungen beziehen und von denen einem der Zufall jeweils drei zur Auswahl stellt. Eine von ihnen stellt man den Mitspielern, um sich so an die Lösung heranzutasten.

Zunächst sollte man sich aber auf die Definitionen einigen, da es sonst bestimmt zu irreführenden Antworten kommt, und vielleicht benötigt man auch zusätzliches Material, um auf seiner Kontrollkarte (etwa mit Chips) jene Bilder zu markieren, die nicht mehr in Frage kommen.

Ein einfaches, aber spannendes Würfelspiel ist Spatzennest (Milton Bradley), das aber an für Kinder etwas zu umständlichen Regeln leidet. In der Mitte des Spielplans liegt ein dreidimensionaler Busch voller Vögel, die es einzufangen und via Vogelhaus ins eigene Nest zu bringen gilt.

Hans Traxler: Risiken der Elektronik



Jeder würfelt über seinen eigenen Rundlauf und kann dann je nach Feld, auf dem er landet, einen Vogel aus dem Busch nehmen und vorerst in seinem Vogelhaus unterbringen oder einen Mitspieler nach dem Knobelprinzip herausfordern und ihm so vielleicht einen Vogel wegnehmen.

Was davon möglich ist oder gar getan werden muß, hängt aber noch von der Zahl der bereits eingefangenen Vögel ab, die sich im eigenen Vogelhaus oder schon im sicheren Nest befinden, in das sie immer erst dann gebracht werden können, wenn man sein Heimfeld wieder erreicht hat.

Gutes Gedächtnis und schnelle Reflexe erfordert der Kleine Dompteur (Milton Bradley): Ein Dutzend verschiedene Zirkustiere stehen in der Arena, und einige – deren Karten man gezogen hat – soll man sich beschaffen. Zu diesem Zweck stülpt man einen kleinen Blasebalg über eines der Löcher am Arenarand, haut dann möglichst kräftig drauf, worauf eines der Tiere durch den Luftdruck zu einem mehr oder weniger hohen Hüpfer veranlaßt wird.

Kann man es im Flug erhaschen, darf man es behalten, sofern man die passende Karte besitzt – sonst steckt man es wieder in die Arena zurück.

Merkt man sich, wo der Blasebalg anzusetzen ist, um das gewünschte Tier zu einem Luftsprung zu veranlassen, erhöhen sich natürlich die Gewinnchancen beträchtlich.

Kein bißchen Zittern darf die aufgeregte Hand, wenn man in Hochspannung (ASS) die punktebringenden Figuren angelt: der mehrfach gebogene Fanghaken ist da nämlich erst durch ein drahtumwundenes Loch zu führen, das sofort schrillen Alarm auslöst, wenn man es mit ihm berührt.

Nach demselben Prinzip soll auch Froschteich (ASS) funktionieren, wo mit einer Pinzette kleine Metallfrösche aus einem Teich zu fischen sind – doch scheint hier das Material etwas mangelhaft zu sein: die Pinzette, mit der man die Quaker aufnehmen müßte, ist zu klobig und klemmt (zumindest in meinem Exemplar) nicht richtig – was allerdings nichts schadete, da der Alarm ohnehin, trotz mehrfacher Berührung, nicht immer ausgelöst wurde.

Kaum irgendwie nützliche, aber ach so lehrreiche Bildung in sehr beschränktem Rahmen vermittelt die Expedition ins Tierreich (Noris), an der das strebsame Kind vielleicht Freude hat, weil es ein paar Dinge besser auswendig gelernt hat als die anderen, bei der aber Spannung und Spaß auf der Strecke bleiben.

Man würfelt über vielverzweigte Gartenpfade, bis man auf eines der 32 Tierfelder trifft. Dort bekommt man die betreffende Karte – außer, wenn sie bereits ein anderer erhalten hat: ihm kann man sie jedoch abnehmen, wenn man (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger viel) von dem weiß, was auf der Karte steht: der Name und ein paar Eigenschaften des Tiers sind dort aufgeführt.

Wer alle vier Karten einer (auf dem Plan nicht markierten) Gruppe besitzt, muß allerdings keine herausgeben – und wer schließlich eine bestimmte Anzahl dieser Quartette oder auch Einzelkarten in größerer Menge gesammelt hat, ist Sieger – und um etwas (aber in jeder Partie dasselbe) Quizwissen reicher.

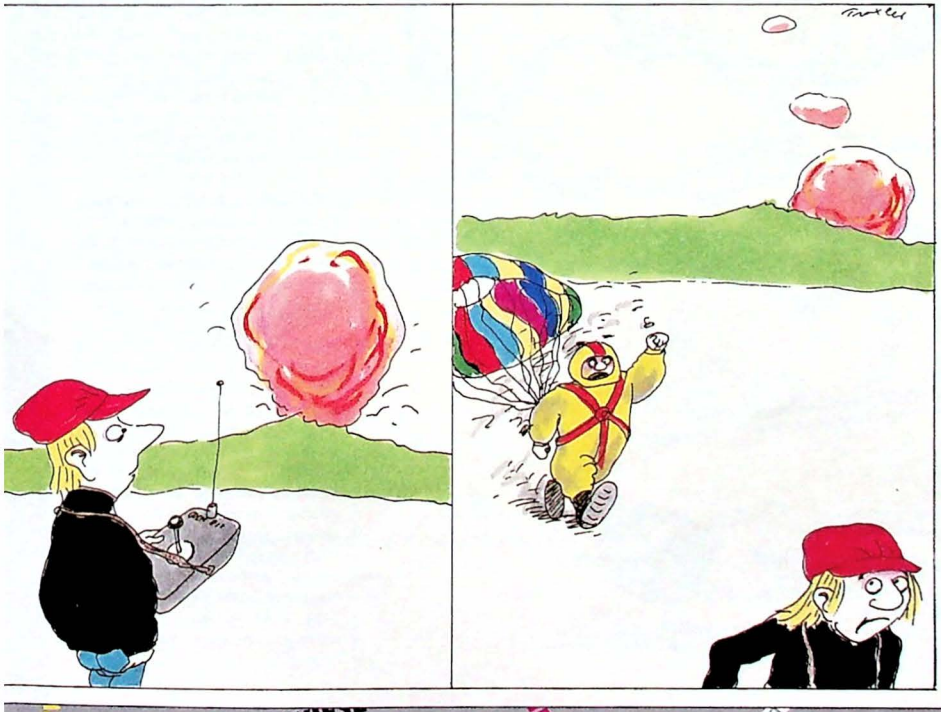
Auch um Tiere geht es in dem sehr liebevoll gestalteten Mein Bauernhof (Ravensburger): der Spielplan zeigt vier prächtige Bauernhöfe, für die die Spieler je ein Pferd, eine Kuh, ein Schaf und ein Schwein einkaufen sollen. Mit ihren Traktoren fahren sie über Land und erwerben sich dort – je nach Feld mehr oder weniger – Gutscheine, gegen die man dann auf den Marktfeldern ein Tier eintauschen kann, wenn man ein passendes Quartett der dazu benötigten Karten beisammen hat. Dieses Tier kann man nun in die puzzleartig ausgesparte Stelle vor seinem Bauernhof einfügen und so seine Gewinnchancen mehren.

Gewiß, auch hier passiert nur das Übliche: da muß man auf einem Feld wegen einer Traktorpanne warten, auf einem anderen verliert man einen Gutschein und im Wirtshaus luchst man jedem der anderen einen ab – aber durch die attraktive und neuartige Einkleidung wird es den Kleinen wohl dennoch Spaß machen.

Miteinander statt gegeneinander zu spielen ist die Idee, die der Herder-Verlag nun schon in einer ganzen Serie von Spielen propagiert – noch aber ist ihnen keines gelungen, in dem sich der Gedanke überzeugend verwirklicht hat.

Man spielt nun zwar nicht mehr gegeneinander, sondern lediglich gegen eine Spielfigur, aber bei dem einzigen, ständig gleichen, nur durch die Einkleidung etwas abgewandelten Einfall, daß man nun Würfelpunkte liebevoll an die Partner verschenken darf, zeigt sich auch die Schwäche der Idee: wenn einer mehr verschenken kann als andere, ist er doch der hier unerwünschte Bessere – und er wird es erst noch leichthin und ohne Bedauern tun, da es für ihne ohnedies nichts anderes zu gewinnen gibt.

So oder so, wie man immer zu dem stehen mag: nachgerade wäre es nötig, sich doch auch ein



paar andere Spielmechanismen einfallen zu lassen, wenn man die Serie fortsetzen will.

Davon aber abgesehen sind die beiden neuesten Titel der Reihe (wie die andern auch) immerhin hübsch gemacht und im Spielverlauf mitunter auch spannend, wobei aber vor allem das Glück entscheidet, wie es ausgeht.

Bei Fuchs, du hast die Gans gestohlen (Herder) kreuzen sich die Pfade der Spieler und des Fuchses. Zwei Würfelseiten zeigen ein Fuchssymbol und lassen ihn jeweils um ein Feld voranpirschen – mit den anderen Ergebnissen bewegen die Spieler ihre Figuren und sollen versuchen, jede der Kreuzungen vor dem Fuchs zu erreichen und dort eine Sperre zu errichten. Sie spielen zusammen und dürfen die Würfelpunkte nach Belieben für die eine oder andere ihrer Figuren einsetzen. Da es ohnehin keinen Einzelsieger gibt, wäre es für jeden sinnlos, allein davonzuziehen.

In Feuerwehr (Herder) führen vier Straßen zum Brandherd. Über jede von ihnen fährt einer der Mitspieler eine Kolonne von vier Lastwagen, hinter der ein Feuerwehrauto dahinzockelt. Der Würfel bestimmt, ob sich die Autoschlange (inklusive Feuerwehr) vorwärtsbewegt, ob sich das Feuer ausbreitet, ob die Hausbewohner ein bißchen gelöscht haben, ob einer der Lkws endlich ausschert und die Straße freimacht oder ob die Spieler zwischen einer dieser Möglichkeiten frei wählen können. Wer mit seinem Löschfahrzeug am Ziel angelangt ist, darf seine Würfelpunkte an die anderen verschenken, und es geht natürlich darum, daß alle das Ziel erreichen, bevor die Häuser niedergebrannt sind.

Lustig wohl, aber sicher nicht pfiffig, wie es der Untertitel verspricht, geht es in Meine Rübe, deine Rübe (Spear) zu: wiederum entscheidet nur der Zufall, wer nach mehreren Umläufen gewinnt. Vier Häschen haben Möhren gesammelt und versuchen, sie in ihre Höhlen zu schaffen. Jeder hat denn auch ein paar entsprechende Karten als verdeckten Stoß vor sich. Holt einer den andern ein, fragt er ihn: „Hattu Möhren?". Dieser kehrt die oberste Karte seines Stapels und gibt sie ihm ab, wenn sie ein Rübchen zeigt. Handelt es sich aber um eine „Ätschkarte", darf er nun seinerseits fragen. Erreicht ein Häschen seinen Bau, darf er die oberste Karte des eigenen Stapels umdrehen und sie dort in Sicherheit bringen, wenn sie eine Karotte darstellt. Dies geht so lange weiter, bis einer genügend Vorrat gehortet hat, um damit zu gewinnen.

Bei den Kinderspielen ist wohl auch dieses Jahr keines, das irgendwie aus dem immer gleichen Mittelmaß herausragte. Fürs gleiche Geld erfreuen ein paar Big Macs die Kleinen wohl mehr – traurig . . .

Zu den Computerspielen ist vorerst einmal nachzutragen, daß das bereits besprochene Rails West zwar wirklich spannende und faszinierende Unterhaltung bietet, daß das Programm aber leider in zwei mir vorliegenden, verschiedenen Fassungen Fehler aufweist: es kann nicht nur bei falschen Inputs, sondern auch aus internen Gründen aussteigen. Mindestens die als „Version 1.0" bezeichnete Ausgabe sollte man deshalb gegen eine hoffentlich bessere umtauschen.

Mühelos allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert läßt sich Airlines (Superware) von George Schwenk spielen. Zwar kennt man nach einiger Zeit die immer etwa gleichartigen Reaktionen der Computergegner, die aber immerhin erst mit wechselnder Reihenfolge herauszufinden sind – mit echten Partnern jedoch wird es wesentlich reizvoller:

Ein 6x6-Feld stellt 36 amerikanische Flugplätze dar. In jedem Zug hat man die Möglichkeit, ein Landerecht zu erwerben, ein Flugzeug zu kaufen oder auch nichts zu unternehmen. Die Anschaffungspreise werden durch die Bedeutung des Flughafens und durch den Typ der gewählten Maschine bestimmt. Danach ergibt eine einfache, von jedermann leicht berechenbare Formel, welche Einnahmen man mit seiner Gesellschaft erzielt: jeder Apparat fliegt die direkt benachbarten eigenen Landeplätze an, was, ihren Kosten und der Kapazität der Maschinen entsprechend, nun auch Geld einbringt.

Da sich der vielen Variablen wegen die Folgen jeder Entscheidung nicht durchkalkulieren lassen, bleibt der Verlauf spannend, und so ist dieses Jedermann-Spiel immer wieder unterhaltsam.

Für die Familie ist auch Trains (Spinnaker) geeignet, das in manchem an das Spielen mit der Modelleisenbahn erinnert. Man bewegt seinen Zug durch acht Landschaften, in denen man mit unterschiedlichen Schwierigkeiten konfrontiert wird. Man kann vor- und rückwärts, langsam und schneller fahren, darf mit der Dampfpfeife Signale geben und muß mit einiger Überlegung die richtigen Abzweigungen erwischen, um innerhalb nützlicher Frist die gewünschten Stationen anzusteuern.

Da sind Waren, mitunter mit Rangiermanövern, in die passenden Wagen zu laden und dann dorthin zu transportieren, wo sie angefordert wurden – und bei alledem ist auch immer wieder der Tender rechtzeitig mit Kohle nachzufüllen, sonst wird es einem nicht gelingen, in die nächste Bildschirmgegend vorzudringen.

Ein hübsch gemachter, guter Zeitvertreib für jung und älter!

Eher enttäuschend ist hingegen Titlebout (Avalon Hill). Die Diskette enthält Daten zu 500 Boxern aller Klassen und Zeiten – und beliebige weitere können selbst einprogrammiert werden.

Nun kann man zwar Muhammad Ali gegen Max Schmeling fighten lassen, selbst aber nicht allzu viel beitragen: man darf den Boxern nur eine begrenzte Auswahl aus sechs möglichen Manageranweisungen mitgeben und schließlich noch zwischen fünf Verhaltensweisen der Kämpfer wählen – dann aber rollt die Auseinandersetzung etwa wie ein Filmcartoon ab, wobei die wohl witzig gemeinten Zwischenbemerkungen der Boxer selten zum Bild, aber gut zum Spiel insgesamt passen: das alles ist wenig sinnvoll.

Walter Luc Haas

Das SPIEL

Ludwigkirchstr. 10 / Ecke Uhlandstr. - 1000 Berlin 15 - Telefon 030 / 8 81 31 54

Jetzt auch in Berlin!

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18.30 – Sa 10-14 Uhr · 1. Sa im Monat bis 18.00 Uhr

Das SPIEL

Rentzelstraße 4 / Ecke Grindelallee - 2000 Hamburg 13 - Telefon 040 / 44 86 87

Unsere Spezialität: Brett- und Kartenspiele aus aller Welt. Unsere Auswahl an guten und schönen Spielen können Sie in unserem Laden ausprobieren und natürlich auch kaufen.

Cathedral von Robert Moore für 2 Personen

Das Spiel stellt eine mittelalterliche Stadt dar, begrenzt von der Stadtmauer, beherrscht von der Kathedrale. Hier versuchen die beiden Spieler ihre Häuser unterzubringen. Es wird abwechselnd gesetzt. Jeder versucht zuerst seine großen Steine loszuwerden. Vorteilhaft ist es, auch Gebiete mit eigenen Steinen abzugrenzen. Gelingt es einem Spieler einen fremden Stein zu isolieren, so darf er diesen entfernen. Gewonnen hat der Spieler, dem es als erstem gelingt alle Steine unterzubringen. Sehr schönes, ungewöhnliches Holzspiel mit deutscher Regel.

Best.nr. 7960 130,– DM

Versandbedingungen: Lieferung nur gegen Vorkasse (Preis + 4,– DM Versandpauschale) oder gegen Nachnahme.

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18.30 – Sa 10-14 Uhr · 1. Sa im Monat bis 18.00 Uhr

Budapest

Lernen Sie mit uns die „Königin der Donau" kennen

Die ungarische Hauptstadt mit dem historischen Teil Buda auf dem rechten Donauufer und der Großstadt Pest auf der linken Uferseite gehört zu den schönsten Städten Europas. Das hügelige Buda und das flache Pest, dieser einzigartige Zauber zieht immer wieder viele Besucher an. Seit Jahrtausenden ist Budapest Treffpunkt historischer Epochen. Noch heute zeugen Denkmäler und Gebäude der verschiedensten Zeiten und Stilrichtungen davon.

Erleben Sie die sprichwörtlich bekannte Gastfreundschaft und das ungarische Temperament, das diese Stadt mit Leben erfüllt.

Reisetermine und Reisepreise:

14. 2.–19. 2. 1985	259,–
5. 3.–10. 3. 1985	259,–
26. 3.–31. 3. 1985	279,–

Ausführliche Unterlagen für diese Reisen und Anmeldeformulare erhalten Sie von:

argo Verlag und Werbe GmbH
Abt. Leserreisen
Am Michaelshof 8–10
5300 Bonn 2

Graupner Modellbau

für erlebnisreiche Freizeit

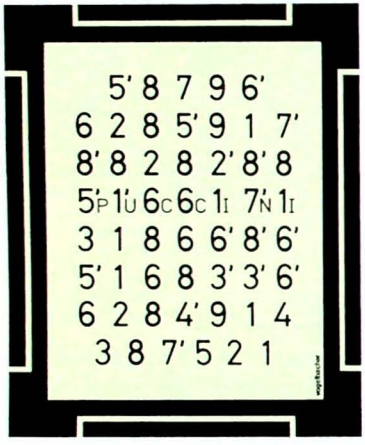
Prospekt FSP anfordern!

JOHANNES GRAUPNER · Abt. SB
POSTFACH 1242 · 7312 KIRCHHEIM-TECK

Denkspiele

Zahlenrätsel

Hier sind vier Persönlichkeiten durch Zahlen zu erraten. Die Namen richtig geordnet ergeben die Lösung: Wer wird hier gesucht?



Produkt des Jahres

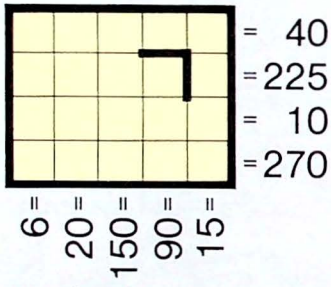
Wenn Sie die Ziffern des Jahres 1984 nehmen und sie miteinander multiplizieren (1 × 9 × 8 × 4), erhalten Sie ein Produkt von 288.

Wie lange mag es wohl dauern bis eine Jahreszahl wieder 288 als Produkt ergibt?

Multido

Das untenstehende 5 × 4-Raster ist aus allen Dominosteinen zusammengesetzt, die nur 1, 2, 3 oder 5 Punkte tragen. Also aus den 10 Steinen 1/1, 1/2, 1/3, 1/5, 2/2, 2/3, 2/5, 3/3, 3/5, und 5/5.

Können Sie die Lage der Zahlen und die Umrisse der Steine durch logische Schlußfolgerungen wiederfinden, wenn Sie wissen, daß die Zahlen am Rande des Rasters die Produkte der in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Werte bedeuten? Zum Beispiel würde eine „15" in einer Zeile das Vorkommen der Werte (1, 1, 1, 3, 5) bedeuten; in einer Spalte würde dadurch eine „1" weniger angezeigt.



Platzprobleme

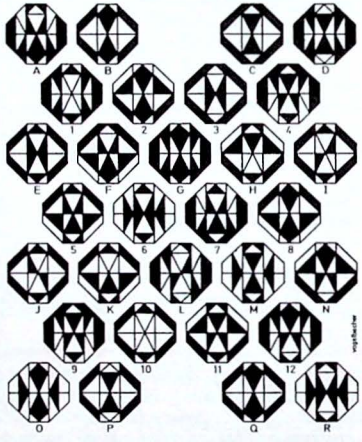
Fritzchen hat endlich eine Schachtel für seine Spielzeugautos bekommen. Sie ist 17 × 22 cm groß. Seine Autos sind alle 3 cm breit und 5 cm lang. Als er die Autos hineinpackt, stellt er fest, daß sie alle hineinpassen, daß er aber kein neues Auto mehr darin unterbringen kann. Wie viele Autos hat er und wie packt er sie hinein?

Der Affenbaum

„Hallo, ihr hundert Affen", rief der Zoobesucher den Affen im Affenbrotbaum zu. Der Leitaffe guckte irritiert: „Du irrst Dich. Wir sind keine hundert Affen. Es fehlen noch ebensoviel, wie wir sind und die Hälfte davon und ein Viertel. Und dann mußt Du immer noch einen dazuzählen, wenn Du die hundert voll bekommen willst!" Na, wie viele Affen saßen im Baum?

Ornamentales Rätsel

Viel Spaß bei der Suche nach den gleichen Ornamenten, die hier zu entdecken sind.



Gilbert Obermair
Denkspiele auf dem Schachbrett
Über 100 mathematische Knobeleien auch für Nicht-Schachspieler.
128 Seiten mit zahlreichen Illustrationen.
Paperback DM 19.80

Dies Buch bietet den Anhängern des Königlichen Spiels genauso wie den Nicht-Schachspielern über 100 Spielideen und Denksportaufgaben auf dem Schachbrett - außer Schach, denn dazu gibt es seit Menschengedenken schon genug Literatur. Knifflige Aufgaben mit zahlreichen Illustrationen und verblüffenden Lösungen machen das Buch zu einer Erholung für den ermatteten homo ludens.

Ulrich Koch
Labyrinthe Labyrinthe
Mit einem Vorwort von Hans Peter Niebuhr.
124 Seiten mit spielbaren Vorlagen von 50 Labyrinthen, Irrgärten und Suchbildern.
Paperback DM 19.80

Nicht nur der Spürsinn, der Forschergeist, auch das Auge kommt auf seine Kosten. Reizvolle graphische Strukturen die ins Architektonische gehen, aber auch organische fesseln den Blick.
50 neue such- und spielbare Vorlagen zusammen mit den Lösungen am Schluß des Buches für diejenigen, die mit der Suche nach dem richtigen Weg trotz aller Bemühungen nicht fertig werden.

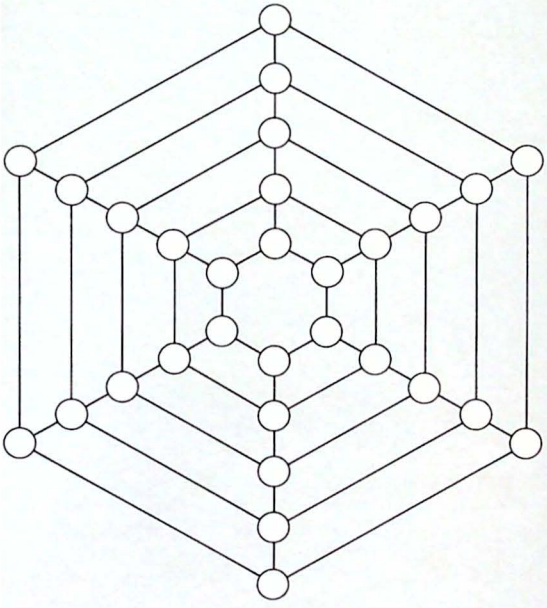
in Ihrer Buchhandlung

HEINRICH HUGENDUBEL VERLAG

Denkspiele

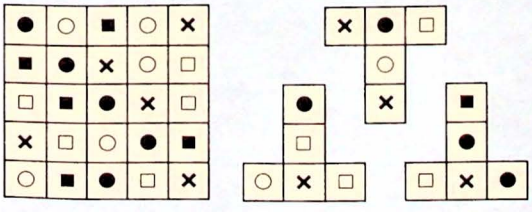
Das mystische Hexagonium

Können Sie in die Kreise der untenstehenden Figur die Zahlen von 1 bis 30 so eintragen, daß die sechs Zahlen auf den Sechsecken zusammengezählt jeweils dieselbe Summe ergibt und daß gleichzeitig die fünf Zahlen auf den Strahlen zusammengezählt ebenfalls jeweils dieselbe Summe ergibt? (Die Sechsecksumme ist natürlich ungleich der Strahlensumme!)



T-Gebäck

Können Sie die abgebildeten T-Stücke so auf das Quadrat legen, daß danach in jeder Zeile und jeder Spalte von jedem Symbol eines vorhanden ist? Die T-Stücke selbst dürfen sich nicht überlappen.



Sonntags entdeckt, montags gekauft.

Wenn Sie Ihr Wunschhaus gefunden haben, können Sie schnell einziehen. Selbst wenn Sie nichts geerbt, nicht im Lotto gewonnen oder keine Reichtümer geheiratet haben.

Wie Sie auch heute Ihre Möglichkeiten sehen – wir finanzieren nicht nach »Schema F«, sondern nach dem neuen Schema Wüstenrot: mit jedem zu Ihrem Bedarf passenden Baustein. Mit Bausparen. Und, und, und...

Rufen Sie heute Ihren Wüstenrot-Berater an, den Spezialisten für die Komplett-Finanzierung. Er weiß Bescheid.

wüstenrot

Zum Glück berät Sie Wüstenrot.

SpielBox. Einzig. Für Sammler. Hier wieder mal ein Angebot.

Heft 1/82 Spiel zum Herausnehmen – „Display" (für 2 Personen)

Heft 2/82 Mit dem Exclusiv-Spiel „Jamaika" (für 2–4 Personen)

Heft 3/82 Spielen Sie „Foa"

Heft 4/82 Ein neuartiges Denkspiel: „Das Kapital"

Heft 1/83 „Attention" – Rarität aus dem Jahre 1897

Heft 2/83 „Scorpion" – Denken und Taktik für 2 Personen

Heft 3/83 „Armageddon" – Das neue deutsche Simulationsspiel

Heft 4/83 „Moro", bei uns exclusiv!

Heft 1/84 „Der magische Ring" – Solo-Rollenspiel

Heft 2/84 „LAURA-2" – Familienspiel für 2 bis 6 Spieler

Heft 3/84 „LINOP" – Spiel für Zwei

Coupon ausschneiden und einsenden an:

argo Verlag und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10, 5300 Bonn 2

Ich möchte folgende Ausgaben. Bitte ankreuzen.

☐ Heft 1/82 ☐ Heft 2/82 ☐ Heft 1/83 ☐ Heft 2/83
☐ Heft 3/82 ☐ Heft 4/82 ☐ Heft 3/83 ☐ Heft 4/83
☐ Heft 1/84 ☐ Heft 2/84
☐ Heft 3/84

Zahlungsweg bitte ankreuzen:

☐ Ich habe einen Scheck dazugelegt.
☐ Ich habe Betrag auf Postscheckkonto Köln 92700-509 überwiesen.
☐ Lieber möchte ich eine Rechnung.

Absender: _____

Denkspiele

PREISRÄTSEL

Zahlwortpackung

Versuchen Sie möglichst viele der Zahlwörter von „eins" bis „zwanzig" in Kreuzworträtselmanier in das untenstehende 13 × 13-Raster einzutragen. Für jedes Wort gibt es soviele Punkte, wie das Wort selbst angibt.

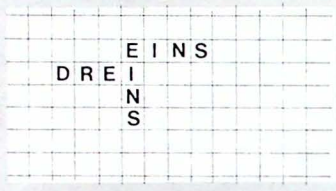
Die drei punktbesten Einsender erhalten je ein Paket mit wertvollen Spielebüchern.

Gibt es mehrere Punktbeste, so werden die Preise unter diesen verlost.

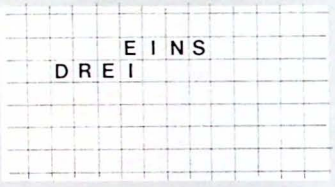
Welche Anforderungen ein Kreuzworträtsel stellt, sollte klar sein. Einige wichtige, vielleicht nicht ganz so selbstverständliche Anforderungen sind hier zusammengestellt:

1. Jedes Wort darf nur einmal vorkommen.
2. Es dürfen nur die Worte „eins" bis „zwanzig" verwendet werden.
3. Das Ganze muß ein zusammenhängendes Gebilde sein und nicht zwei, drei oder noch mehr Teile, die innerhalb des Rasters liegen.
4. Zwischen zwei sich nicht kreuzenden Wörtern muß mindestens ein Feld Zwischenraum sein.

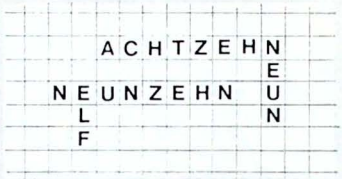
Nicht erlaubt sind also:



1. denn „EINS" kommt zweimal vor (Regel 1).

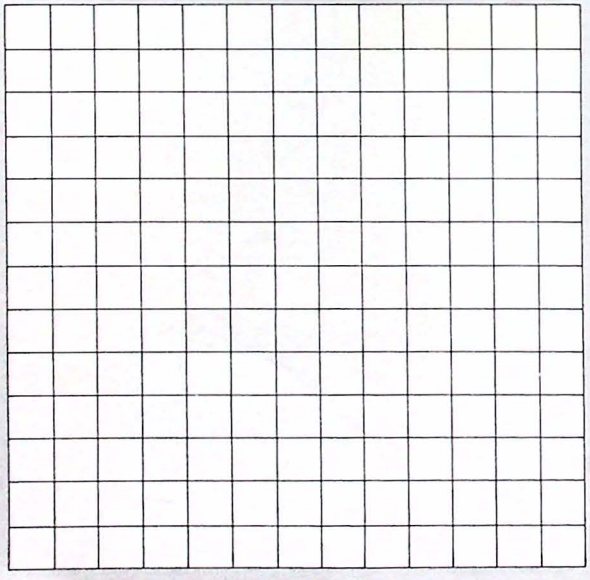


2. denn „EI" ist kein zulässiges Wort (Regel 2).



3. denn hier gibt es zwei nicht zusammenhängende Teile (Regel 3).

4. denn „ZWANZIG" berührt das „S" von „EINS" (Regel 4).



EINS _____
ZWEI _____
DREI _____
VIER _____
FÜNF _____
SECHS _____
SIEBEN _____
ACHT _____
NEUN _____
ZEHN _____
ELF _____
ZWÖLF _____
DREIZEHN _____
VIERZEHN _____
FÜNFZEHN _____
SECHZEHN _____
SIEBZEHN _____
ACHTZEHN _____
NEUNZEHN _____
ZWANZIG _____

_____
Summe

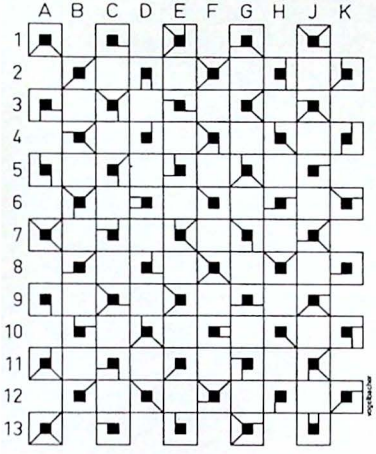
Gesampunktzahl: ☐☐☐

Senden Sie obiges Lösungsraster (oder eine Kopie davon) bis zum 15. 12. 84 an *SpielBox*, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2.

Denkspiele

Zwillinge

Welche zwei Quadrate sind völlig gleich?



Pack mich!

Unten abgebildete Figur ist aus zwölf gleichartigen Teilen zusammengesetzt. Jedes Teil besteht aus fünf Feldern und trägt jedes der fünf vorkommenden Symbole.

Können Sie aus diesen Angaben rekonstruieren, um welche Teileform es sich handelt und wie die zwölf Teile zusammengepackt sind?

○	□	×	●	●	×
+	+	×	○	□	○
+	●	×	○	●	□
□	+	○	●	×	+
□	○	×	●	□	+
+	+	×	□	●	○
+	×	□	●	○	×
●	●	□	+	○	●
○	×	□	○	+	○
□	×	+	×	□	●

Kreuzzahlenrätsel

Diese Rätsel werden in derselben Weise wie gewöhnliche Kreuzworträtsel gebildet, nur daß eben Zahlen anstelle der Wörter verwendet werden. In jedem Feld steht also immer nur eine Ziffer. Die Hinweise verlangen einfache Berechnungen, etwas Probieren und einige logische Überlegungen.

Waagerecht:
A ist die Summe von B, C und D senkrecht
E ist I waagerecht geteilt durch G waagerecht
G ist I waagerecht geteilt durch E waagerecht
H ist die dritte Potenz von H senkrecht
I ist E waagerecht mal G waagerecht

Senkrecht:
A ist eine Primzahl
B ist kleiner als 7000
C ist ein Vielfaches von 31
D besteht aus vier verschiedenen Ziffern
F ist das Quadrat von H senkrecht
H ist eine Primzahl

(Primzahl = Zahl, die nur durch 1 oder sich selbst ohne Rest teilbar ist, z. B. 9, 11, 13, 17; dritte Potenz von X ist X mal X mal X, also z. B. 27 für X = 3).

A		B	C	D
E	F		G	
H				
I				

Mastermind

Können Sie in die fünf Felder unten ein ganz bestimmtes sinnvolles Wort schreiben, wenn Sie darüber folgendes wissen:

1. DONAU enthält drei Buchstaben des gesuchten Wortes, einen davon sogar an der richtigen Stelle.
2. RHONE enthält drei Buchstaben des gesuchten Wortes.
3. RHEIN enthält zwei Buchstaben des gesuchten Wortes, einen davon an der richtigen Stelle.
4. TIBER enthält zwei Buchstaben des gesuchten Wortes.
5. LOIRE enthält drei Buchstaben des gesuchten Wortes, einen davon sogar an der richtigen Stelle.
6. Das gesuchte Wort ist ebenfalls ein Fluß.

Start der „zweiten Generation" von Fantasy-Rollenspielen in Deutschland: Rollenspiele-Bücher kombiniert mit dem Entwurf einer faszinierenden Fantasy-Welt. Diese vollblütige, geheimnisvolle und von mächtigen Gegnern beherrschte Abenteuerwelt zieht den Leser/Spieler bei jeder seiner Entscheidungen im Handlungsverlauf in ihren Bann. Sichern Sie sich Ihren Anteil – werden Sie Mitspieler bei diesem Unternehmen!

23950/ DM 8,80

23951/ DM 8,80

GOLDMANN VERLAG

Go

Zwei Augen

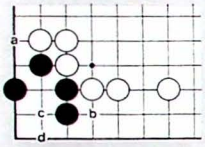


Abbildung 1

An der Stellung in Abb. 1 lassen sich gut verschiedene Techniken zeigen, um zu zwei Augen zu kommen. Schwarz lebt, gleich wie Weiß angreift. Er muß jedoch höllisch aufpassen. Jeder der Angriffszüge erfordert eine andere Antwort. Was bei a noch richtig war, führt bei b zum Verlust.

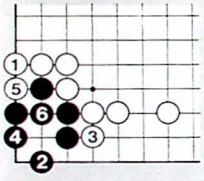


Abbildung 2

Schwarz wehrt diesen Angriff ab, indem er die 2–1 Punkte besetzt und so auf 1–1 ein Auge bildet.

Dieses Abspiel ist auch für Weiß das optimale Ergebnis. Die schwarze Stellung ist gerade 2 Punkte wert.

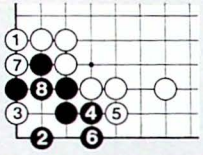


Abbildung 3

Weiß besetzt mit ③ selber einen 2–1 Punkt. Schwarz weicht zur Seite aus und schafft sich dort das zweite Auge.

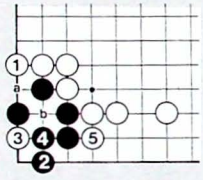


Abbildung 4

Abb. 4 zeigt, was Weiß hoffte. Schwarz kann nicht auf a setzen, da dann Weiß mit b die drei Steine schlägt. Schlägt er ③, setzt Weiß auf a und verhindert das zweite Auge.

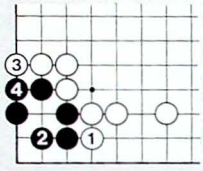


Abbildung 5

Abb. 5 zeigt den Angriff b. Mit ❷ und ❹ sichert sich Schwarz die nötigen Augen. Diesmal hat er mindestens 3 Punkte Gebiet.

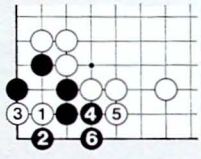


Abbildung 6

Den Angriff c muß Schwarz zuerst mit ❷ kontern. Ist Weiß hartnäckig, weicht er wieder zur Seite aus, um dort das zweite Auge zu bilden.

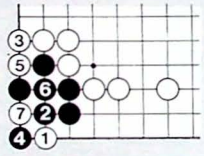


Abbildung 7

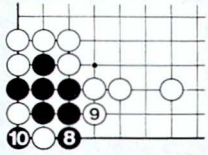
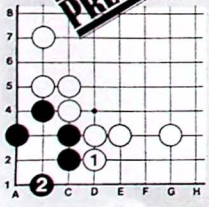


Abbildung 8

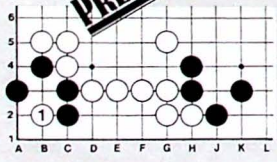
d ist der komplizierteste und unübersichtlichste Angriff. Mit d besetzt Weiß sofort einen der 2–1 Punkte. ❹ sieht zwar merkwürdig aus, aber er bringt die Stellung zum Leben. Mit ⑦ hofft Weiß auf Ko. Schwarz spielt aber ruhig ❽ und klemmt die beiden Steine ein. Mit ❿ schlägt Schwarz die beiden Steine und hat zwei Augen. Beim Vergleich der Angriffszüge von Weiß stellt man fest, daß a für ihn am günstigsten ist. Bei allen anderen Zügen bekommt Schwarz mehr Punkte.

PREISRÄTSEL



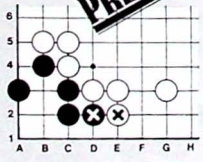
Problem 1
Schwarz hat den Angriff a mit b verwechselt. Wie spielt Weiß weiter?

PREISRÄTSEL



Problem 2
An der rechten Seite sind einige Steine dazugekommen. Bekommt auch jetzt noch Schwarz seine Steine zum Leben?

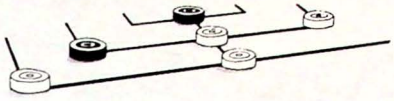
PREISRÄTSEL



Problem 3
Schwarz glaubt, daß das Abspiel ⊗⊗ Weiß Punkte kostet und ihm selbst nicht schadet. Beweisen Sie ihm mit Weiß am Zug das Gegenteil.

Jeder, der mindestens eine richtige Lösung bis zum 15. 12. 84 einschickt, nimmt an der Verlosung von dreimal 75 Mark teil. Adresse: *SpielBox*, Postfach 200910, 5300 Bonn 2.

Mühle



Die Stellung ist noch in der Setzphase. Weiß und Schwarz müssen noch je einen Stein setzen. Während bei *Schach, Dame, Go* usw. der Anziehende bzw. Ansetzende durch das ganze Spiel hindurch einen Vorteil hat, wird dies bei Mühle, durch das Recht den letzten Stein zu setzen, ausgeglichen.

So hat Weiß zwar zwei Mühlen gebaut und dadurch zwei schwarze Steine schlagen dürfen, jedoch stehen nun seine Steine sehr ungünstig. Seine Mühlen sind von Schwarz oder eigenen Steinen blockiert. Er hat kaum Steine, mit denen er ziehen kann.

Aber auch Schwarz muß vorsichtig sein. So ohne weiteres darf er seine Mühlen nicht schließen. Denn dann kann Weiß seine Mühlen öffnen, Schwarz auf 6 oder 5 Steine reduzieren und ein Unentschieden erreichen.

Um die Setzphase von der Zugphase zu unterscheiden, wird sie mit römischen Zahlen numeriert.

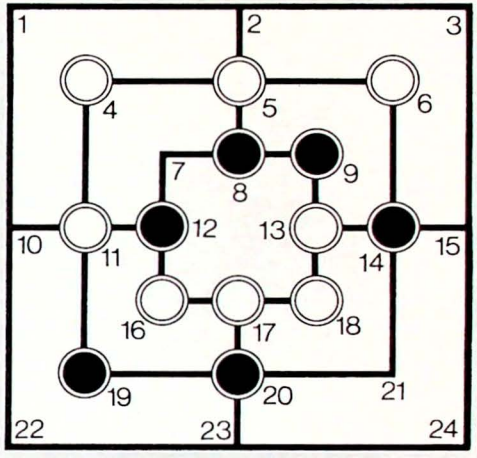
PREISRÄTSEL

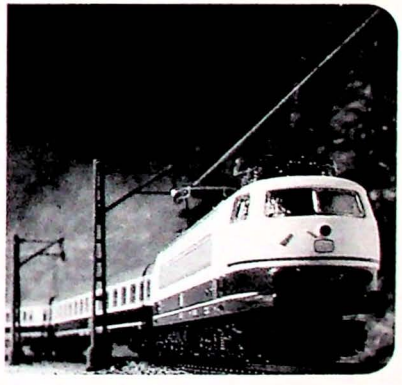
Die Aufgabe lautet: Wie gewinnt Schwarz, wenn Weiß seinen letzten Stein auf a) 21, b) 7 setzt?

Schreiben Sie uns Ihre Lösungen für a) und für b) bitte in der folgenden Form:

	Weiß	Schwarz
IX	21	?
1.	11–10	usw.

Senden Sie uns Ihre Lösung bitte bis zum 15. 12. 84. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir wieder drei Pakete mit Spielebüchern im Wert von je 100 Mark. Die Adresse: *SpielBox*, Postfach 200910, 5300 Bonn 2.

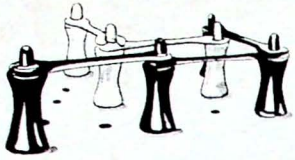




Sie haben Köpfchen und Sie haben Lust am Spiel. Das Spiel mit der Eisenbahn ist etwas für Leute mit Köpfchen. Es erschließt Ihnen eine Welt intelligenter Spielereien mit kreativem Touch. Da können Sie schalten und walten nach eigenem Gusto. Da können Sie selbst bestimmen, wohin die Reise gehen soll. Holen Sie sich beim Fachhändler den neuen Arnold-Katalog. 100 Seiten Bahnspaß in Farbe. Gut möglich, daß Sie Ihr Hobby für's ganze Leben finden.

ARNOLD-N®
Bahnspass Erster Klasse

Twixt



Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter den Grenzlinien des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehrere Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Im Laufe des Spiels darf man eigene Verbindungen auch wieder abnehmen. Sieger ist, wer eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Notierung: Es werden einfach die Koordinaten des Zuges notiert (z. B. H18); Verbindungen werden durch Bindestriche angezeigt: 1 Bindestrich bei der einfachen Verbindung (z. B. G4–), 2 Bindestriche bei einer Doppelverbindung (z. B. R 7––), 3 bei einer dreifachen, usw. Abgenommene Verbindungen werden in Klammern notiert: (E5–D7) bedeutet, daß die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

Harter Kampf

Die Aufgaben sind diesmal aus einer kurzen Fern*twixt*-Partie – eine mit vielen sehr guten Zügen, aber auch Fehlern, und darum sehr lehrreich. Die Leser, die dazu Lust haben, können die Partie auf ihrem Brett oder auf vorbereiteten Diagrammen mitspielen. (Die anderen sollten sich gleich den Aufgaben zuwenden.) Weiß ist Reinhard Ort und Schwarz, der Farbwahl hatte, Dr. Horst Wiltmann.

1. O8, 2. H11, 3. I11? Nicht unsinnig, aber sicher leichtsinnig, weil hier so viele gute Züge möglich waren. Ich selbst hätte vielleicht H9 gespielt. **4. J10–, 5. K10–?** Um die Initiative zu behalten, war H13– unbedingt nötig. **6. I13! 7. J6, 8. F6,** „Macht in der Ecke einmal alles klar" – Wiltmann. Soweit hat Schwarz fehlerlos gespielt. **9. J19!** Weiß hat strategisch und auch taktisch diesen Punkt sehr gut ausgesucht. **10. F17.** F19 hätte mir besser gefallen. **11. F19, 12. L16?** Nein, das ist kein Hindernis: Weiß hat jetzt einen klaren Vorteil. Schwarz hätte vielleicht L18 wagen sollen. **13. K17–!, 14. N15–!** Ein feiner Zug, sonst würde Weiß in der Mitte durchbrechen, aber Weiß behält die Oberhand mit **15. O19!** „Jetzt wird es für Schwarz brenzlig" – Ort. „Wie soll Schwarz noch durchkommen?" – Wiltmann. **16. T18** (Abbildung).

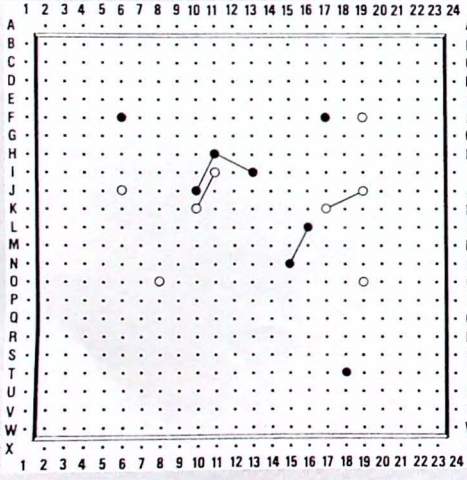
Aufgabe: Der Leser soll hier eine gewinnende Kombination für Weiß finden, oder wenigstens den ersten Zug davon (Lösung auf Seite 68).

In der Partie ging es so weiter: **17. P17–?** und **18. Q15!** „Wieder gefährlich für Weiß!" – Wiltmann **19. I4–?!** Der Anfang eines sehr optimistischen Plans: Weiß will Stützpunkte für eine eventuelle Brücke von links unten bis oben rechts durch die Mitte bauen. Das hätte sich aber als unrealistisch erwiesen, wenn Schwarz schärfer reagiert hätte. **20. H5–.** G8– wäre besser und natürlicher. **21. M13, 22. L14–?** Gleich J15 – – wäre hier viel einfacher. **23. I9–, 24. E8–.** Der richtige Zug war aber F10–, mit demselben Effekt aber vom Gegner weiter entfernt. **25. K14–, 26. J15– – –, 27. R14!** Ein sehr feiner Zug. „Damit hat Weiß nun endgültig die Gefahr unten abgewehrt, oder?" – Wiltmann. Ja, man kann wenigstens sagen, daß die Situation dort wieder offen ist. Sehr überraschend ist jedenfalls jetzt die Antwort: **28. F21!** Ort wünscht, daß er da 29. H16 gespielt hätte, und wenn 30. G15–, 31. E12!! – droht gleichzeitig G14– – und G10– –. Eine brillante Idee. In Wirklichkeit spielte er aber **29. F17–? 30. H16– –** . . . und plötzlich war die Partie zu Ende! (Abbildung.)

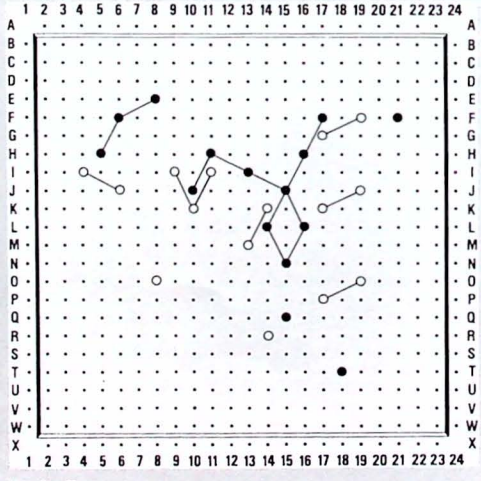
PREISRÄTSEL

Weiß, am Zug, hat hier aufgegeben. *Warum?* War die Entscheidung berechtigt, ja oder nein? *Bitte beweisen.* Schicken Sie Ihre Lösung möglichst bald an die *SpielBox, Vertwixt,* Postfach 200910, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist 30. 11. 84! Unter den Einsendern richtiger Lösungen werden dann wieder fünf von mir signierte Spiele verlost.

Ihr

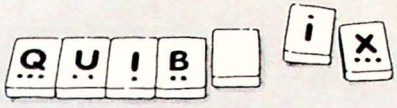


Nach 16. T 18. Weiß am Zug.



Endstellung

Quibbix



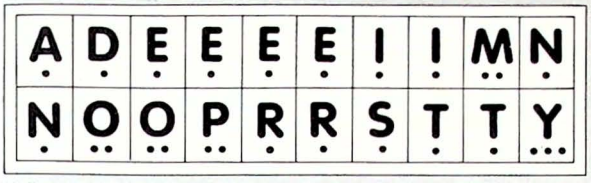


Abbildung 1

PREISRÄTSEL

Abbildung 2

Die Grundregel: Quibbix ist ein kreatives Wortspiel für phantasievolle Leute. Jeder versucht, zuerst aus 10, dann aus 15 und schließlich aus 20 Buchstabensteinen sinnvolle bzw. originelle Wörter zu bilden. Je Aufnahme dürfen ein Stein oder zwei Steine als Quibbix verwendet werden. Dazu dreht man diese Steine um und ersetzt damit wie mit einem Joker je einen beliebigen, fehlenden Stein. Die Punktewertung: Je Aufnahme zählt das Wort mit den meisten Punkten doppelt, die anderen einfach. Ein Quibbix (ein umgedrehter Stein, der einen Buchstaben ersetzt) und einzelne Reststeine gelten nichts.

Quibbix als Preisrätsel: Für unser Preisrätsel steigen wir der Einfachheit halber gleich an jener Stelle in den Spielablauf ein, an der ein Spieler bereits 20 Buchstabensteine aufgenommen hat. Die Preisaufgabe lautet also, aus diesen 20 Steinen ein Wort oder mehrere Wörter zu bilden.

Die Lexikonregel: Alle Wörter müssen als Stichwort in einem deutschsprachigen Lexikon oder Wörterbuch stehen. Die Umlaute werden AE, OE, UE geschrieben.

Die Ausnahmeregel: Ausnahmen von der strengen Lexikonregel sind erlaubt, wenn eine ungewöhnliche Wortschöpfung auf originelle Weise erklärt werden kann.

Das alte Preisrätsel: Folgende Wörter wurden von folgenden Preisträgern aus den Buchstaben der Abbildung 1 zusammengesetzt. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Posteingang. Wir gratulieren herzlich!

Ralph Laumen, 8900 Augburg:
STYROPORIDEENMATINEE (52)
(Vormittägliche Vorstellung neuartiger Kunststoffprodukte)
OPIATEMYSTERIENORDEN (52)
(Rauschmittelkonsumierender Geheimbund)
MASTPONYREITEREIORDEN (52)
(Preisgedichte auf Kavallerietruppen mit besonders kleinen und fetten Pferden)
RATTENEINDOSERMYOPIE (52)
(Kurzsichtigkeit bei einem Hersteller von Nagetierkonserven)

Gabriele de Kramer, 8130 Starnberg:
IRANMODESTEREOTYPIEN (52)
(Khomeinis Bekleidungsvorschriften)
MOTORENTYPENDIASERIE (52)
(Anschauungsmaterial für Kfz-Mechaniker)
OPENAIRMYSTERIENTODE (52)
(Geheimnisvolle Todesfälle beim Pop-Festival)
DYNAMITPOROESTEREIEN (52)
(Beim Sitzen auf Sprengladung erlittene Verbrennungen)

Heinz Scherber, 5450 Neuwied 1:
RIESENYETIROMANDEPOT (52)
(Gesammelte Werke der größten Schneemenschen)
NATOMYSTERIENPERIODE (52)
(Geheimnisvolle Zeit im westlichen Verteidigungsbündnis)
EIDAMOSTERPONYREITEN (52)
(Feiertagsvergnügen für Schwiegersöhne)
IODRAMENSTEREOTYPIEN (52)
(Eintönige Theaterstücke über die Zeusgeliebte)

Friedel Hoffmann, 4220 Dinslaken 3:
MYRIOPODENTASTEREIEN (52)
(Suchaktion von Tausendfüßlern)
MINENSTEREORADIOTYPE (52)
(Spezialempfänger für Bergwerke)
RIESENPYRAMIDENTOTO – E (50)
(Neuartiges Glücksspiel im ZDF)

Heinz Siegler, 8751 Eschau:
PATRIOTENREIMESYNODE (52)
(Versammlung vaterländischer Dichter)
PONYREITERSIEDEMONAT (52)
(Heiße Zeit für Pferdesportler)
EISENEIMOTORRADTYPEN (52)
(Windschlüpfige Kraftradmarken)
EIERTAPETENSYNDROM – IO (50)
(Krankheit durch österliche Wandbekleidung – Zeusgeliebte)

Monika Schmucker & Co., 6109 Mühltal:
ROEMERDYNASTIEPOETIN (52)
(Dichterin einer antiken Herrscherfamilie)
SPONTANREIMERYETIODE (52)
(Feierliches Gedicht eines Schnellreimers auf den Schneemenschen)
PRIORITAETENSYND(R)OME (50)
(Krankheitsbilder, hervorgerufen durch bestimmte Vorrechte)

Hartmut Thordsen, 1000 Berlin 65:
OSTEREIPYRAMIDENNOTE (52)
(Bewertung der künstlerischen Leistung eines Schaufensterdekorateurs)
STEREOTONIEPYRAMIDEN (52)
(Extravagante Lautsprecherboxen)
ORIENTREISEDAEMONTYP (52)
(Im Urlaub gesehene fernöstliche Gottheit)
EISMEERTORNADOTYPEN – I (50)
(Kampfflugzeuge für Polargebiete)

Wilfried Hübel, CH-8200 Schaffhausen:
ROESTIPYRAMIDENNOETE (52)
(Probleme eines satten Schweizers, vor dem Nachschlag sitzend)
DYNAMITPREISOERENOTE (52)
(Internes Zahlungsmittel der skandinavischen Sprengstoffindustrie)
MEINEIDSRO(B)OTERTYP (50)
(Unterschriften- und Schwörautomaten, bayerischer und hanseatischer Ausführung)
PREISRODEOTANTIEMEN – Y (46)
(Gewinnbeteiligung der texanischen Vergnügungsindustrie)

Werner Grießhammer, 8520 Erlangen:
DYSPROTEINAEMIETENOR (52)
(Blutkranker Opernsänger)
NEOSEITENTORPYRAMIDE (52)
(Neuägyptischer Baustil mit Dienstboteneingang)
OSTERPYRAMIDENTOENE – I (50)
(Quietschen eines drehbaren Festtagsschmuckes)

Sylvia Eggenhofer, 8000 München 40:
RADIOMYSTERIENPOETEN (52)
(Autoren geheimnisvoller Hörspiele)
PYROMANIETROESTIDEEN (52)
(Beschwichtigungsgedanken für Brandstifter)
TIERPYRAMIDENSONET(T)E (50)
(Begleitmusik für Zirkuskunststücke)

Das neue Preisrätsel: Legen Sie aus den Buchstaben der Abbildung 2 Ihre ganz speziellen Quibbix-Wörter und schicken Sie die besten auf einer Postkarte bis zum 8. 12. 1984 unter dem Stichwort „Quibbix" an die *SpielBox, Postfach 2009 10, 5300 Bonn 2.* Wir veröffentlichen eine Auswahl Ihrer Wörter und verlosen unter **allen** Einsendern fünf wertvolle Quibbix-Originalspiele.

DIETMAR HARTUNG
GO-
SPIELE u. LITERATUR
BERLIN

Arndtstr. 13 · D-1000 Berlin 61

Geschäftszeit: Montag-Freitag von 15-18 Uhr

Telefon: 030/691 30 31
Telex: 185 794 dhart d

Spezialiefer ant für ostasiatische Brettspiele und deren Literatur

GO
·
Schach
·
Tschan-Ghi
·
Mah Jongg
·
Backgammon
·
Renju
·
Wari/Kalaha

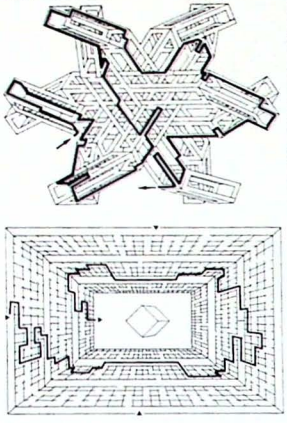
ÖKO-SPIEL
·
PROVOPOLI
·
DAS KAPITAL

Viele Knobeleien, Brett- und Gesellschaftsspiele

Katalog - anfordern

L Ö S U N G E N

Labyrinthe S. 4/5



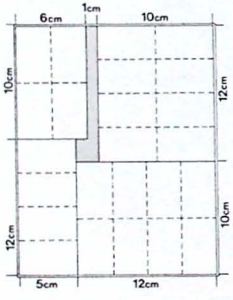
Zahlenrätsel
Pablo Picasso, Giacomo Puccini, Charlie Chaplin, Mahatma Gandhi.

Produkt des Jahres
Bis 2289, also 305 Jahre.

Multido

2	2	5	2	1
1	5	5	3	3
1	1	2	5	1
3	2	3	3	5

Platzprobleme
Grundfläche eines Autos: 3 × 5 = 15 cm²
Grundfläche des Kartons: 17 × 22 = 374 cm²
Kapazität der Schachtel: 374 : 15 = 24 Autos.
Der Rest von 14 cm² kann nicht genutzt werden.

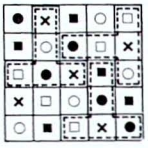


Der Affenbaum
Auf dem Baum saßen 36 Affen.

Ornamentales Rätsel
B und Q
4 und 9

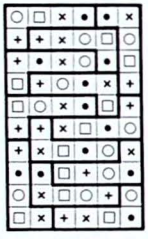
Das mystische Hexagonium
Nein, denn die Summe aller Zahlen von 1 bis 30 ist gleich 465. Diese 465 müßte man gleichmäßig über die sechs Strahlen verteilen. Auf jedem Strahl müßte die Summe also 465 : 6 = 77,5 sein. Halbe Punkte aber stehen nicht zur Verfügung. Auf den Sechsecken alleine läßt sich die Forderung allerdings erfüllen. Die Summe dort ist 465 : 5 = 93. Eine mögliche Verteilung wäre: 1, 10, 11, 20, 21, 30 – 2, 9, 12, 19, 22, 29 – 3, 8, 13, 18, 23, 28 – 4, 7, 14, 17, 24, 27 – 5, 6, 15, 16, 25, 26.

T-Gebäck



Zwillinge
10D und 5G

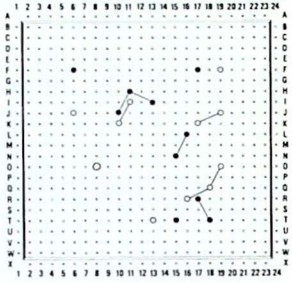
Pack mich!



Kreuzzahlenrätsel
Waagrecht: A 10612, E 98, G 93, H 24389, I 9114.
Senkrecht: A 19, B 6231, C 1984, D 2397, F 841, H 29.

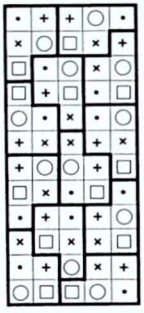
Mastermind
DUERO

Twixt
Weiß muß unbedingt ein Stützpunkt im Gebiet zwischen N15 und T18 festsetzen. Mehrere gute Züge sind möglich, aber einer davon gewinnt sofort, auch gegen eine brillante Verteidigung: 1. R16, 2. R17–! (nicht ernsthaft um P16–– zu drohen, sondern um S18– zu verhindern), 3. Q18––, 4. T15! (Schwarz scheint sich gerettet zu haben; wenn z. B. jetzt 7. U15, 8. V14–, 9. T17––, 10. U16––), aber Weiß spielt 7. T13! (Abb.), genau derselbe Kniff wie im Preisrätsel der allerersten *SpielBox*, und Schwarz ist hilflos. Wenn 8. S13–, 9. T17–; und wenn 8. U13–, 9. S15–.



Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 3/84

Pack mich!



Je ein Paket mit wertvollen Spielebüchern haben gewonnen:
Reiner Grandt, 6293 Löhnberg,
Wilfried Höbel, CH-8200 Schaffhausen
Peter Wannemacher, 3013 Barsinghausen.
Wir bitten um Pardon für den Fehler in der Grafik. Fast alle der zahlreichen Einsender haben ihn aber erkannt und uns, mit Recht, unter die Nase gerieben.

Spiel Box

Impressum:
SpielBox erscheint in der argo Verlags- und Werbe GmbH., Am Michaelshof 8, Postfach 200910, 5300 Bonn 2, Telefon (0228) 82005-0, Telex 885603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Redaktion: Helmut Steuer.
Gesamtgestaltung: Konrad Boch.
Grafik: Eckhard Kaiser.

Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Eberhard von Staden, Joseph Weigand, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann.
Verantwortlich: Manfred Köhn.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms.
Vertrieb: (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbuch, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.

Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

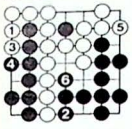
Erscheinungsweise:
Ab 1. 2. 85 zweimonatlich
Bezugspreise: Einzelheft DM 7,–; im Jahresabonnement Inland DM 33,60 (sechs Hefte) einschl. 7% MWSt. und Zustellgebühren; Ausland DM 31,40 zuzüglich Porto DM 9,–, Luftpostgebühr wird gesondert berechnet; Abbestellungen müssen 6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 2 vom 1. 1. 1983.
Satz: Schäper GmbH, Bonn.
Druck: Wullenwever-Druck Heine KG, Lübeck.
Druckauflage IV. Quartal 1984: 40000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 F

Die nächste SpielBox erscheint am 1. Februar 1985

L Ö S U N G E N

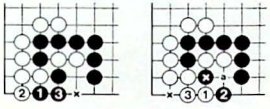
Go

Problem 1



Weiß muß mit c hier 1 beginnen. Denn nun kann er mit 3 eine 1-Punkte-Vorhand spielen. Beginnt er mit einem anderen Zug, spielt Schwarz sofort auf 1 und gewinnt mit einem Punkt.

Problem 2



Bei Schwarz ist die Sache klar. Er reduziert das weiße Gebiet mit Nachhand um 1 Punkt.
Für Weiß endet es auch mit Nachhand, wenn Schwarz richtig mit 2 antwortet. Setzt Weiß auf a und schlägt den Stein x, kann Schwarz sofort wieder auf x setzen und die drei weißen Steine schlagen. Eine sogenannte Rückschlagfalle.

Buchstabenlösung

Problem 1: C
Problem 2: Schwarz Nachhand
Weiß Nachhand

Je ein Paket mit Spielebüchern haben gewonnen:
Manfred Heidrich, 8520 Erlangen.
Werner Poguntke, 6100 Darmstadt

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

	Verpackung						Regeln						Material						Idee/Reiz						Gesamturteil					
	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand	Andersen	Ernst	Forschbach	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Weigand
Abilene	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5
Cathedral	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	6	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5
Dampfroß	5	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
Inka	3	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	6	5	4	4	3	3	4	3	3
Mandala	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	6
Topstar	4	4	5	4	5	4	4	4	3	2	2	4	3	2	5	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	4	5	4
Trivial Pursiut	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	6	4	4	4	5	4	4
	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	6	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5
	5	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	3	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	6	5	4	4	3	3	4	3	3
	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	6
	4	4	5	4	5	4	4	4	3	2	2	4	3	2	5	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	4	5	4
	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	6	4	4	4	5	4	4

Volker Rathscheck, 2081 Borstel-Hohenraden

Mühle

	Weiß	Schwarz
1.	23–15	22–3
2.	15–22	17–23
	(Schwarz 3–23 führt in 9 Zügen zur Lösung Weiß 24–1)	
3.	24–1	19–10
	(Wenn Schwarz 3–10, Weiß 22–2)	
4.	22–19	23–21
	(Wenn Schwarz 3–21, Weiß 19–2)	
5.	19–17	3–23
	(Wenn Schwarz 21–23, Weiß 1–18)	
6.	20–18	beliebig
7.	17–9	beliebig
8.	18-2	beliebig
9.	1–8	beliebig
10.	Mühle	

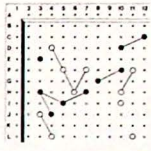
Einfach eine 9zügige Lösung einzusenden und diese nicht ausreichend zu begründen, reicht nicht aus. Schwarz muß nicht nur im 1. und 2. Zug, sondern auch beim 3. und 4. stärksten Widerstand leisten. Wie soll es z. B. nach

	Weiß	Schwarz
1.	23–3	17–5
2.	3–17	19-23
3.	17–19	

weitergehen, wenn Schwarz nicht 22–21 zieht (den wichtigen Eckpunkt), sondern 15–21 oder 23–21?
Wir haben uns deshalb entschlossen, unter den Einsendern drei Trostpreise auszulosen.

Die Gewinner:
Familie Hafke, 2300 Kiel
Familie Nawratil, 7000 Stuttgart
H. D. Poth, 6100 Darmstadt

Twixt



1. F5– (droht H4––), 2. H3–, 3. H6–, 4. I5––, 5. F7–! (Abb.) Droht jetzt entweder E9–– oder H8––.
Die fünf von Alex Randolph signierten Spiele haben gewonnen:
Michael Meier-Bachl, 8000 München 45
Udo Nawratil, 7000 Stuttgart 1
Klaus Hußmanns, 4060 Viersen 11
Werner Fugger, 8900 Augsburg
Wolfgang Lorek, 7800 Freiburg i. Br. 34

VIP — GAME

Zum Erproben dieses Erwachsenen- und Familienspiels werden unter den SpielBox-Lesern 50 Tester gesucht. Jeder, der mitmacht, erhält ein handsigniertes Spiel als Belohnung.

Anforderungen an:
Istvan von Csonth
Paulistraße 4
8520 Erlangen

Raritätenverkauf:

Corona, Ploy, Minister, Pagode, Skirrid, Bazaar, Moulin Rouge, Isola, Triga, Quadra Hexa, Zacktik, Twin, Energiepoker, Sniff, Agvato, Alaska, Wordl, Maxomino, Hanimex HMG 2650 + 15 Kass.

R. Wichmann, Sandkampweg 13, 2 HH 74, Tel. 040 / 651 62 96

WÜRFEL + CO.

Die „Zeitschrift für Spieler" erscheint 4mal jährlich. Jedes Heft mit Schwerpunktthema (u. a. Randolph-Spiele / Spiele, die es einmal gab / Wittig-Spiele / Spielszene '83 / Sport-Brettspiele + Messe 1984 / Pelikan-Spiele / Wortspiele / Erstmals veröffentlichte Amateurspiele), einer z. T. exklusiven Spielbeilage zum Herausnehmen (u. a. von A. Randolph, R. Wittig, W. Kramer, T. Werneck) sowie dem Aktuellsten über Spiele, Video-/Computerspiele, Spielebücher.
Abo für 4 Hefte: DM 20,– (Scheck!). Probeheft: DM 3,– in Briefmarken.

HELGE ANDERSEN
ZUR QUELLE 9
D-2390 JARPLUND

Mehr als 1000 alte und moderne SPIELKARTEN

für Sammler und Spieler. Verkaufskatalog VII, mit Literatur für ernsthafte Interessenten ab sofort gegen Überweisung von DM 10,– auf unser Postscheck-Konto Mchn. 555 28-800 erhältlich.

ANKAUF — VERKAUF
BERATUNG — SCHÄTZUNG

Münzgalerie München
JOKER KG
Stiglmaierplatz 2
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 23 36 60

SpielBox Kontakt

SpielBox-Kontakt: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis: Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Coupon

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige

_____ mm hoch (x DM 1,–) zum Preis von DM _____

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) _____

Gesamtpreis DM _____

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name _____

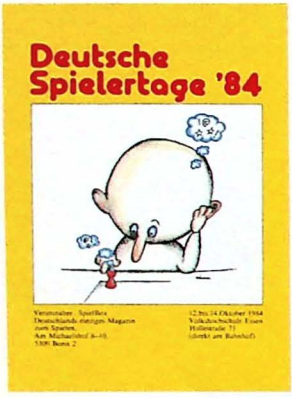
Anschrift _____

Unterschrift _____

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2.

Endspiel

Zu einem richtigen Renner hat sich das Plakat der diesjährigen Spielertage entwickelt. Der Cartoon von *Rabenau* hat so viele Spieler begeistert, daß die Plakate in Essen weggingen wie warme Semmeln. Eine kleine Restauflage für alle die, die nicht in Essen waren, haben wir dennoch zurückbehalten. Wer also so ein Plakat haben möchte, kann es für



8,– DM (einschließlich Verpackungs- und Versandkosten) bei der *SpielBox* bestellen. Aber beeilen . . .

*

Die Spielertage sind noch kaum vorbei, da läuft bereits die Planung der nächsten Spielertage an. Der Erfolg der diesjährigen Veranstaltung war so groß, daß wenige Tage nach Abschluß des Treffens die ersten Neuanmeldungen für die *Spielertage 85* vorliegen. Wenn das so weitergeht . . .

*

Einen neuen guten Geist hat die *SpielBox*-Redaktion bekommen. Nachdem Frau *Cantzler* aus familiären Gründen den Verlag verließ, hat nun Frau *Steinecke* das Sekretariat übernommen.

*

Der Verlag, in dem die *SpielBox* erscheint, ändert seinen Namen – nicht weil er rechtlich dazu gezwungen ist, sondern weil er befreundeten Verlagskollegen in Stuttgart entgegenkommen will. Schweren Herzens, das sei zugestanden. Als die Courir Verlag und Werbe GmbH. im Juli 1981 gegründet wurde, um die *SpielBox* auf den Markt zu bringen, hatte sie alle erforderlichen Voraussetzungen dazu erfüllt – also auch die Erlaubnis erhalten, den beantragten Namen zu führen. Es gab zwar mehrere Kurier- oder Courier-Verlage und Druckereien, aber alle waren in anderen Bereichen und an anderen Orten tätig. So war eine Verwechselung nicht zu befürchten.

Da meldete sich im Sommer 1982 aus Stuttgart eine „Verlagsanstalt Courier" der Gewerkschaft Öffentliche Dienste, Transport und Verkehr. Sie existiert seit 100 Jahren.

Spielideen

Humboldt-Taschenbücher: Spiele · Rätsel · Tests

ht 199/DM 6,80
Regeln und Spieltechnik für die bekanntesten Kartenspiele. Vom Skat über Patiencen bis zum Glücksspiel und zur Kartenzauberei.

ht 190/DM 5,80
Glücks- und Gesellschaftsspiele, Rate- und Denksportaufgaben. 500 erprobte Vorschläge, sich spielend die Zeit zu vertreiben.

ht 386/DM 7,80
Das Königsbauernspiel als Schlüssel zu erfolgreichen Eröffnungssystemen. Eine Sammlung von 148 bis zum Matt gespielten Glanzpartien.

ht 263/DM 8,80
Das moderne Rätsellexikon von A-Z. 25000 Wörter und Begriffe, nach denen in Rätseln aller Art immer wieder gefragt wird.

ht 23/DM 5,80
Weit über 3000 Fragen mit den richtigen Antworten, nach Wissensgebieten geordnet. Eine ergiebige Quelle für unterhaltsame Ratespiele.

ht 443/DM 6,80
Amüsante Knobeleien, Denktraining, Selbstkontrolle durch mathematische Fragestellungen, Lösungsmöglichkeiten.

Kostenlos! Das neue Verlagsverzeichnis mit über 280 Titeln aus den Themengruppen Freizeit, Ratgeber, Kochen, Sport, Sprachen und Information. Überall, wo es Bücher gibt!

humboldt ht

Humboldt Taschenbuchverlag München

Auch das war jedoch noch kein Anlaß, den Verlagstitel zu ändern. Als aber die ÖTV-Vorsitzende Monika Wulf-Mathies den Courir-Verlagsleiter Friedhelm Merz herzlich dennoch darum bat, konnte er nicht widerstehen: Sie waren einmal Kollegen im selben Büro im Bundeskanzleramt im Jahre 1973. Also wird aus Courir ab 1. 11. 1984 die argo Verlags- und Werbe GmbH. Es wird sich merken lassen. Ansonsten bleibt alles beim alten.

*

Auch *SpielBox*-Autoren haben bisweilen ihre kreative Phase: Sie schreiben Bücher oder entwickeln selber Spiele. Nach *Helge Andersen, Tom Werneck, Gilbert Obermair, Dirk Hanneforth, Jürgen Herz* u. v. a. hat sich nun auch *Knut-Michael Wolf* in diesen Kreis eingereiht. Sein Zwei-Personen-Taktikspiel heißt *Netzwerk* und zeichnet sich durch ein originelles Spielsystem aus. Das Spiel kostet 22 DM und wird von der Edition Perlhuhn vertrieben.

*

Die *Geister*, die man rief . . .
Die Reportage über die „geisterhaften" Randereignisse beim Internationalen Schachturnier von Hastings hat vielen Lesern offenbar gefallen, wie wir aus dem positiven Briefecho entnehmen konnten. Der zuständige Redakteur hatte allerdings beim Redigieren des Artikels keinen Tag der Geistesblitze erwischt. So unterschlug er doch sowohl den Fotografen als auch den Übersetzer des Berichts. Hier also der Nachtrag: Der *Geister*artikel von *Raymond Keene* wurde vom Chefredakteur von *MAD, Herbert Feuerstein*, übersetzt. Die Fotos machte *Tom Banks*. Sorry.

*

Auch bei den Denkspielen ging beim letzten Mal einiges schief. Als *SpielBox*-Produktionschef *Helmut Morell* das Labyrinth auf Seite 52 sah, traf ihn fast der Schlag. Der Lösungsweg durch die Rohre war gleich mit abgedruckt. Und dann hieß das ganze auch noch Intelligenztest . . .

Trost bekamen wir jedoch von einer Leserin. Sie schrieb uns, die Ratte hätte auch so den richtigen Weg gefunden. Die Leserin ist Biologin und kann es wohl beurteilen.

*

Noch mehr Arbeit als sonst gab es während der Sommermonate. Nicht nur, daß das vorliegende Heft fertiggestellt werden mußte, ein Sonderheft und ein Taschenbuch über alles Wissenswerte aus der Spieleszene wurden parallel für die Spielertage in Essen produziert. Zuviel für die kleine *SpielBox*-Redaktion. Verlagsleiter *Merz* sprang hilfreich ein und kümmerte sich vorwiegend um die beiden Sonderpublikationen.

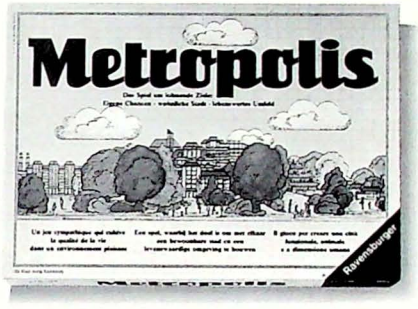
*

Abschließend noch ein Blick auf das nächste Heft: Ein Interview mit Alex Randolph ist ebenso geplant wie die Vorstellung einer ganz neuen Patience. In Vorbereitung für die nächste Ausgabe ist ebenfalls ein Artikel über sogenannte PR-Spiele. Daneben gibt es einen Artikel über ein fast vergessenes Fußballspiel und, und, und . . . *hst*

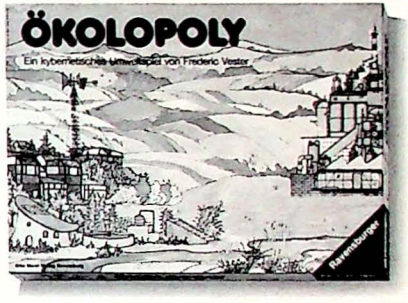
Einladung zum Spielen

Spielideen von Ravensburger®

Würstchenveredelung oder Torhaufenzwergpinseln. Das sind Worte, die Sie nicht im Lexikon finden. Die sind nämlich frei erfunden. Bei Quibbix. Für die kreativen Wortschöpfungen gibt's nachher Punkte. Vorausgesetzt sie werden von der Jury der Mitspieler auch anerkannt! Für 1–6 Spieler.

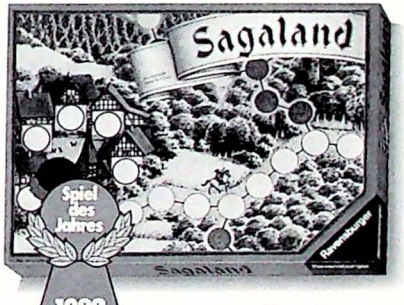


Es geht um lohnende Ziele: Lebensqualität für eine ganze Stadt. Wer sich mit den anderen verständigt und berät, hat größere Chancen bei der Bewertung von Nachbarschaft und Lage seiner Gebäude. Für 2–5 Spieler.



Der „Regent" steigert die Lebensqualität. Frederic Vester eröffnet mit diesem Spiel die Möglichkeit, die Wechselwirkungen, Bewegungen des vernetzten Ökosystems bis hinein in die feinsten Verästelungen zu verfolgen, zu studieren und spielerisch zu steuern. Für 1–6 Spieler.

„Manchmal kommt man rückwärts schneller vorwärts!" Wo gibt's denn sowas? Gesellig und spannend. Ohne Würfel, dafür mit um so mehr Köpfchen. Für 2–6 Spieler.



Sagenhaft! . . . was sich bei Sagaland alles abspielt. Auf die Fragen des Königs muß man antworten. Und Schätze im Wald suchen . . . Machen Sie einen Ausflug ins Märchenreich. Sagaland ist ein Erlebnis für die ganze Familie! Für 2–6 Spieler.

Wanted Mister X. Unsichtbar hält er mit seinen Fluchtmanövern die Detektive in Atem, mitten in London. Werden sie ihn stellen? Oder gewinnt Mister X? Für 3–6 Spieler.

Ravensburger®

Otto Maier Verlag Ravensburg

Der KAUFHOF: da steckt Action drin!

Komplett **159,-**

Hier ist VECTREX

der Super-Video-Spielcomputer mit den irren Möglichkeiten. Noch nie war Videospielen so unkompliziert. Einfach Keyboard raus, Stecker rein und los geht's! Ohne Fernseher! Denn „Vectrex" hat seinen eigenen Bildschirm. Mit gestochen scharfem Bild. Punktgenau! Also Video-Freunde packt Euch den „Vectrex" am praktischen Tragegriff und verkrümelt Euch in irgendeine Ecke. Da könnt Ihr spielen, spielen, spielen...!

Übrigens: auch zu zweit!
Mit einem handlichen Zusatzkeyboard.

Video-Computer „Vectrex" –

der Spielcomputer mit dem eigenen Bildschirm im 20-cm-Hochformat, dem Wahnsinnsspiel „MINESTORM" als Grundausstattung und einem Steuerkeyboard im Gerät, das sich mit einem Fingerdruck herausklappen läßt.

Komplett DM 159,–

Dazu gibt's natürlich noch jede Menge anderer Cassetten zu kaufen: Weltraum, Abenteuer, Sport...

Ohne Abbildung:

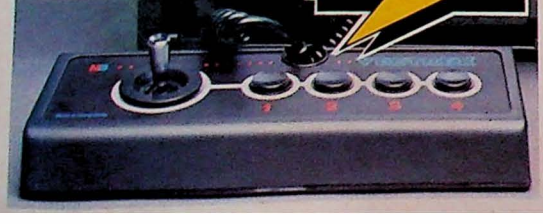
Video-Cassetten

„Cosmic-Chasm"
„Clean Sweep"
„Scramble"
„Soccer"
„Flipper-Pin-Ball"
„Berzerk"

je DM 29,50

Sofort besitzen bequem zahlen! BARGELD vermittelt KAUFHOF Kreditbüro

Am besten gleich mitbestellen:
Steuerkeyboard für einen 2. Spieler DM 49,-



Wir liefern verpackungs- und versandkostenfrei in der Bundesrepublik einschließl. Berlin (West)! Sie zahlen lediglich die Zustell- und Rücküberweisungsgebühr (bzw. das ortsübliche Rollgeld bei schweren/sperrigen Artikeln).

Bestell-Service rund um die Uhr.

Wählen Sie Telefon (0 22 34) 5 60 66
Frechen bei Köln
(ab 18 Uhr verbilligter Tarif).

Oder Postkarte an KAUFHOF AG phon/Kart Service 54 Postfach 10 12 27 5000 Köln 1.

Bestellen Sie noch heute oder besuchen Sie eine der 85 KAUFHOF-Filialen. Bildschirmtext-Direktzugriff • 515151 #

An Kaufhof phon/Kart Service Abt. Postfach 10 12 27, 5000 Köln 1, Tel. (0 22 34) 5 60 66

BESTELLSCHEIN

Ich bestelle:

Rückgaberecht innerhalb von 14 Tagen

Artikel	Best.-Nr.	Preis	Anzahl	Gesamtpreis
Video-Computer „Vectrex"	1372	**159,–**		
Video-Cassette „Cosmic-Chasm"	1374	**29,50**		
„Clean Sweep"	1375	**29,50**		
„Scramble"	1376	**29,50**		
„Soccer"	1377	**29,50**		
„Flipper-Pin-Ball"	1378	**29,50**		
„Berzerk"	1379	**29,50**		
Zusatz-Keyboard	1373	**49,–**		

Bitte in Blockschrift ausfüllen: Mindestbestellwert DM 35,–

Name/Vorname

Straße/Haus-Nr.

Postleitzahl/Ort

Auf 60-Pf-Postkarte kleben oder per Brief (80 Pf Porto)

Nachnahme ☐ V-Scheck anbei ☐

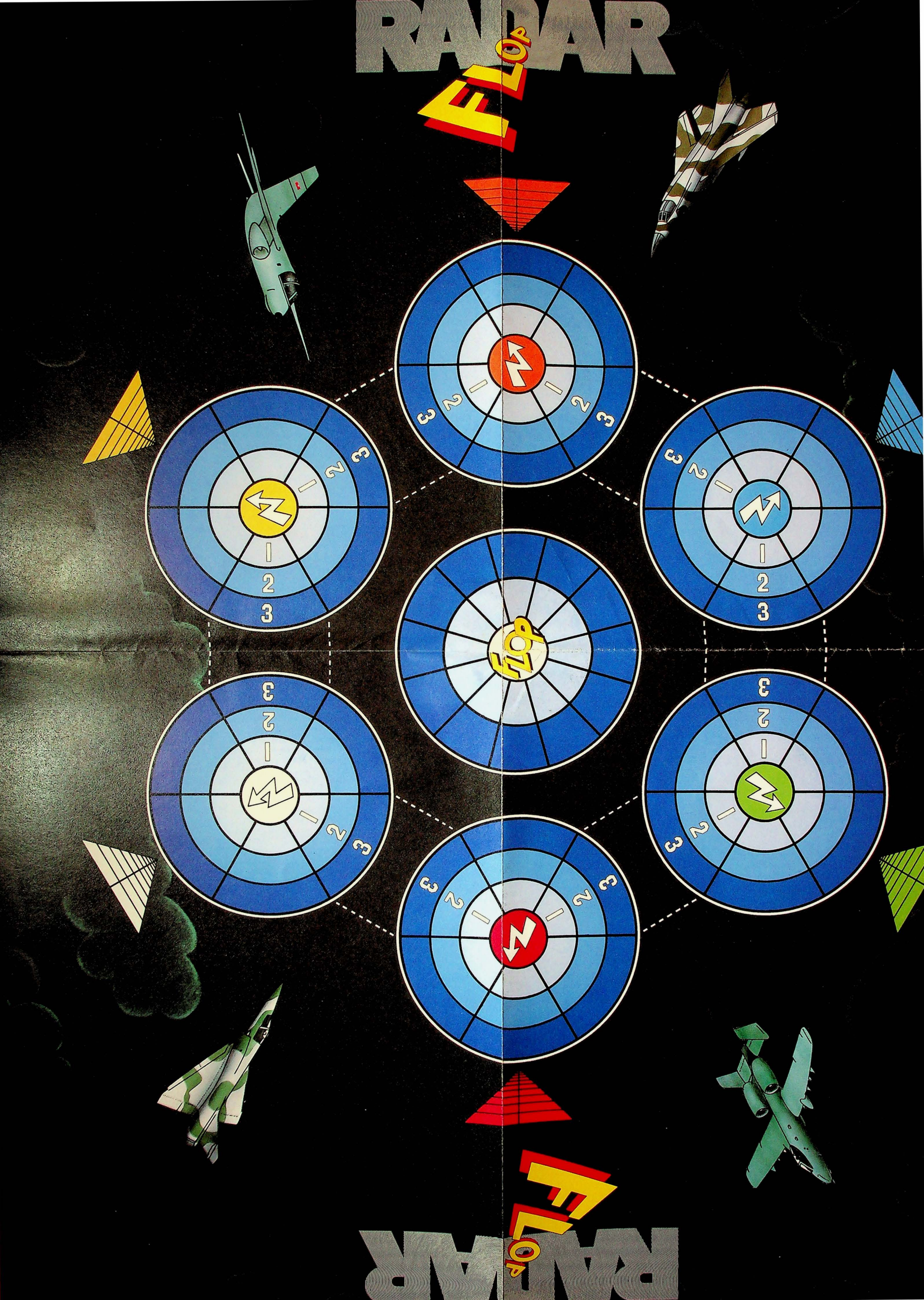
54

Der Sieger der SpielBox-Leseraktion
„Erfinden Sie ein Spiel!“
Die Autoren sind Bernd Brunnhofer und Karl-Heinz Schmiel

RADAR FLOP

Spiel Box
Das exklusive Spiel von uns für Sie

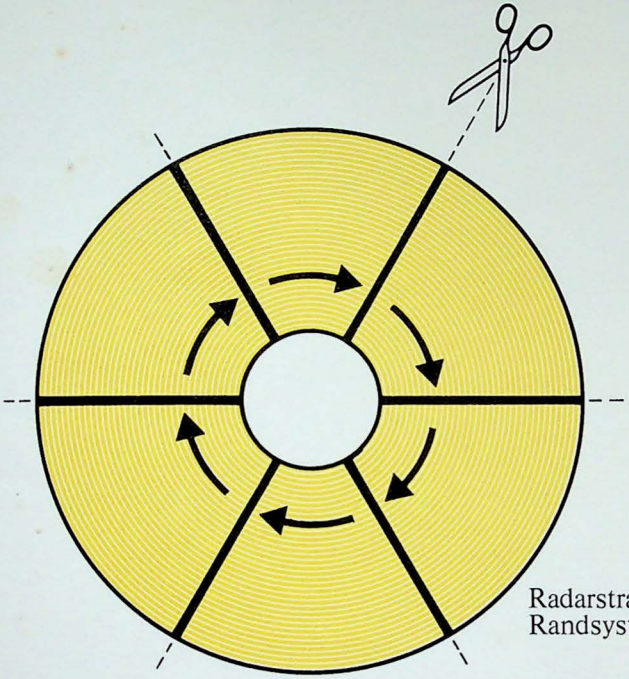
RADAR FLOP



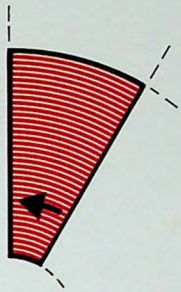
RADAR FLOP

Spielmaterial

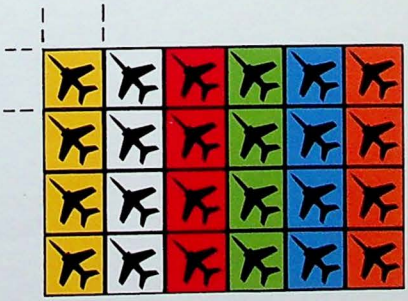
Auf Karton aufkleben und ausschneiden



Radarstrahlen für die Randsysteme



Radarstrahl für das mittlere System



RADAR FLOP

Kurzbeschreibung:

Jeder Spieler besitzt eine kleine Flotte von Flugzeugen, die er mit Hilfe der Würfel auf den Kreisbahnen der Radarsysteme fliegen läßt. Durch „Springen" (Flop) an den Übergangsstellen (Zahlenfelder) wechselt er auf die inneren Kreisbahnen der Nachbarsysteme und bringt seine Flugzeuge schließlich bis in deren Zentrum (Blitzfelder). Von dort können sie weiter vordringen auf das mittlere Radarsystem. Erreicht ein Spieler auch hier das Zentrum, gewinnt er das Spiel.

Aber Vorsicht! Die Radarstrahlen kreisen unermüdlich auf den Radarschirmen. Wird ein Flugzeug geortet, muß es von vorn beginnen.

Hals- und Beinbruch!

Spielmaterial:

1 Spielplan mit 7 Radarsystemen
6 Sätze mit je 4 Flugzeugen
6 gelbe Radarstrahlen
1 roter Radarstrahl für das mittlere Radarsystem.
Außerdem brauchen Sie noch vier Würfel.

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Vorstoßen in die Radarzentren die eigenen Flugzeuge auf den mittleren Radarschirm zu bringen. Wer sein drittes Flugzeug auf den mittleren Schirm „floppt" und damit das Zentrum (Flop-Feld) besetzt, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Bei vier Spielern wird mit vier, sonst mit drei Würfeln gespielt.

Wieviele Flugzeuge in wieviel Farben jeder Spieler erhält, hängt von der Spielerzahl ab und ergibt sich aus der Tabelle **(Abb. 1)**. Wenn nur zwei oder drei Personen spielen, erhält jeder Flugzeuge in mehreren Farben, muß die Farben aber getrennt voneinander spielen.

Die Flugzeuge werden auf das Startfeld (Dreieck) der entsprechenden Farbe gesetzt. Danach legt jeder Spieler einen gelben Radarstrahl so auf sein „Heimatsystem", daß der Sektor, auf den das Startdreieck

weiter auf der Rückseite

Abb. 1: Tabelle (Anzahl der Flugzeuge und Farben je Spieler)

Anzahl der Spieler	Flugzeuge pro Farbe	Farben pro Spieler	Bemerkung
2	3	3	Die Farben eines Spielers dürfen nicht nebeneinander liegen
3	3	2	Jeder Spieler erhält zwei gegenüberliegende Farben
4	4	1	Zwei sich gegenüberliegende Systeme bleiben frei, dürfen aber beflogen werden
5	3	1	Ein System bleibt frei, darf aber beflogen werden
6	3	1	

Abb. 2

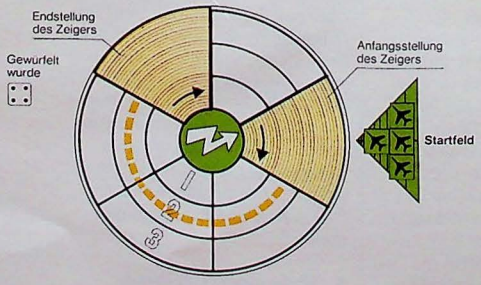


Abb. 3

Abb. 2

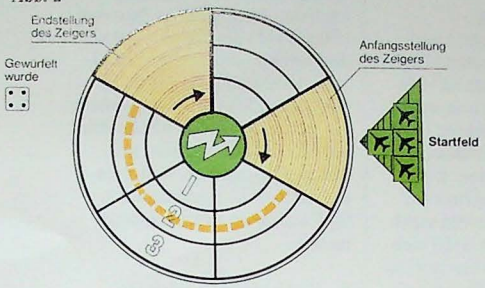


Abb. 3

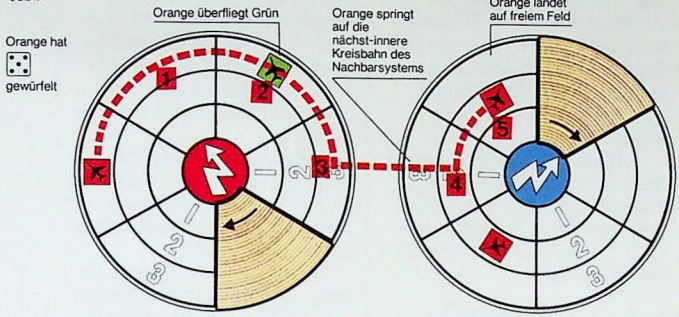
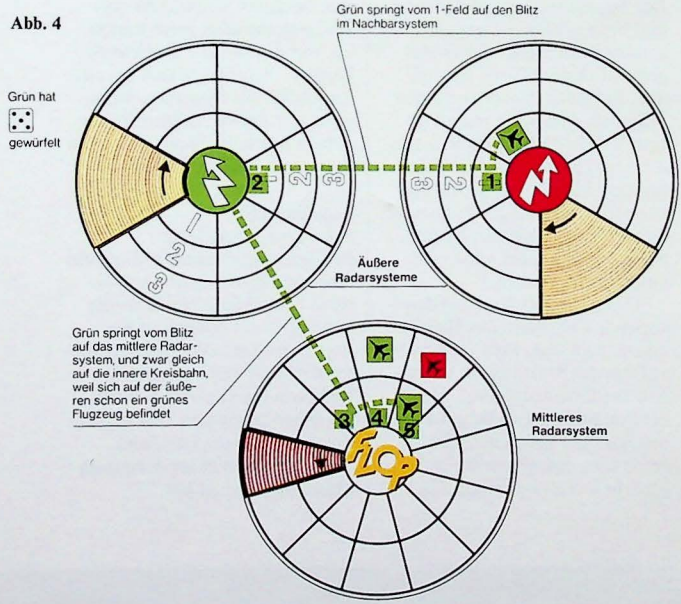



Abb. 4